Edycja CD
INDEX 344389 ISSN 1428-8583
CENA 18,99 zł

AMIGA COMPUTER STUDIO

5 1999

Wywiad z Davem Haynie

Nieznane tajemnice Commodore!

Phoenix Fighters

Powrót do lat 80-tych?

Warcraft II

Jak w to grać?

Eat The Whistle

Coś dla łamaczy joystick'ów!

UŻYTKI

X-Lab
SavEd
Cheater
Miami Monitor

NASTĘPCA F1 GP?

Virtual GP



GIFT

PROWADZIMY EXPRESOWĄ WYSYŁKĘ
Poczta Polska # Serwisco # Pocztex
Opłata zamówienia przy odbiorze.
Wysyłka w ciągu 48 godzin - odbiór w ciągu 2-3 dni*
*) Prosimy o telefoniczne uzgodnienie terminu wysyłki.

GIFT >> ul.Mościckiego 1, 24-100 Puławy 1, Zapraszamy od 8 do 18.

INFORMACJE i ZAMÓWIENIA:
TEL / FAX
0-81 887 59 57
0-81 887 59 47
0-602 63 50 51

GIFT WYSOKA JAKOŚĆ GIFT NISKIE CENY GIFT PEWNA OBSŁUGA SERWISOWA GIFT

OBUDOWY TOWER do AMIGI 1200

już od **180 zł.** +VAT







Obudowa typu tower zaprojektowana specjalnie do Amigi 1200

Umożliwia bezproblemowy motaż Amigi 1200 wraz ze stacją dysków, twardym dyskiem, dowolną kartą turbo, napędem CD/CDR, płytą Zorro II/III, kartą graficzną, scan doubler'em, dodatkowymi wentylatorami na procesory i innych.

Obudowę wyposażono w mikroprocesorowy interface zewnętrznej klawiatury, zapewniający bardzo szybką i pełną obsługę klawiatury. UWAGA !!! Jest to jedyny interface klawiatury, który poprawnie rozpoznaję naciśnięcie dwóch klawiszy kursora jednocześnie !!!.

Solidna, metalowa konstrukcja obudowy zapewnia prosty i wygodny montaż komputera wraz z dodatkowym osprzętem oraz pełne ekranowanie oddz. EMC. (szczególnie polecane do PowerPC)

W obudowie przewidziano miejsce na wiele dodatkowych urządzeń, dodatkowe kosze na trzy napedy 3.5", miejsce na montaż złącz typu D-SUB na tylniej płycie, wyjście Audio CD itp.

W KOMPLECIE TANIEJ:

Obudowa GTS	110
Chassis A1200	70
Panel frontowy FDD	30
przewód FDD	10
sterownik LED	36
Int. klawiatury OnChip	57
ATX panel (3 szt.)	15
koszyk 3 x 3.5"	16
Wyjście AUDIO-CD	12
RAZEM	~~356,-~~

Cena Kompletu 269 zł.
Z VAT 329,-

Z ZASILACZEM WEWN. 200W 327 zł.
Z VAT 399,-

AKCESORIA TOWER

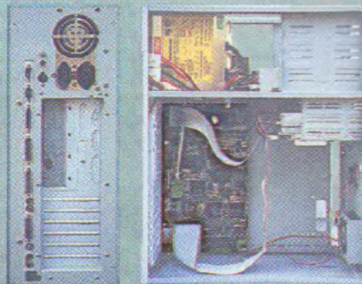
klawiatura zewn	35,-	43,-
klawiatura zewn z podkł	40,-	49,-
zasilacz 200W + went (GTS)	61,-	75,-
zasilacz 200W + went	45,-	55,-
adapter zasilania PC-GTS	29,-	35,-
adapter PCMCIA	31,-	38,-
adapter 2 x IDE 3.5"	12,-	15,-
adapter 4 x IDE 3.5"	29,-	35,-
taśma IDE 3,5->3,5+3,5	8,-	10,-
taśma IDE 2,5->2,5+3,5	22,-	27,-
kieszeń HDD (klucz)	38,-	47,-
wentylator (80mm,12V)	13,-	16,-



Nie jesteś zadowolony ze swojej plastikowej obudowy, nie mieści się wentylator, klawisze kursora nie działają, zbyt mało miejsca - więc zamień ją na GIFT TOWER SYSTEM za dopłatą, zadzwoń... oferta ograniczona !!!

GIFT TOWER SYSTEM

UWAGA !!! Niektóre firmy oferują podobnie wyglądające obudowy w niższej cenie. Firma GIFT oznacza swoje wyroby znakiem GIFT TOWER SYSTEM. Wszelkie inne "podobnie wyglądające" produkty pozbawione tego znaku nie mają nic wspólnego z obudowami GIFT TOWER SYSTEM i znacząco różnią się konstrukcją i wyposażeniem !!!





NOWOŚĆ !!!
profesionalna Obudowa Tower do AMIGI 600
188 zł +VAT

GIFT

PROWADZIMY EXPRESOWĄ WYSYŁKĘ
Poczta Polska # Serwisco # Pocztex
Opłata zamówienia przy odbiorze.
Wysyłka w ciągu 48 godzin - odbiór w ciągu 2-3 dni*
*) Prosimy o telefoniczne uzgodnienie terminu wysyłki.
GIFT >> ul.Mościckiego 1, 24-100 Puławy 1, Zapraszamy od 8 do 18.

INFORMACJE i ZAMÓWIENIA:
TEL / FAX
0-81 887 59 57
0-81 887 59 47
0-602 63 50 51

GIFT **WYSOKA JAKOŚĆ** GIFT **NISKIE CENY** GIFT **PEWNA OBSŁUGA SERWISOWA** GIFT

TWARDE DYSKI

Quantum 170 MB	TEL,-	TEL,-
Quantum 340 MB	TEL,-	TEL,-
Quantum 540 MB	TEL,-	TEL,-
Seagate 1.7 GB	385,-	470,-
Seagate 2.1 GB	400,-	488,-
Seagate 3.2 GB	442,-	539,-
Seagate 4.3 GB	483,-	589,-
Seagate 6.4 GB	639,-	780,-
WD Caviar 2.1 GB	400,-	488,-
WD Caviar 3.2 GB	450,-	549,-
WD Caviar 5.1 GB	550,-	671,-

Wszystkie dyski zakupione w GIFT są prawidłowo skonfigurowane, przetestowane i w 100% zgodne z systemem Amigi. Kupując dysk można zażyczyć sobie bezpłatną instalację oprogramowa-nia: Magic WB, Magic User Inter-face, Locale PL, polskie fonty, oraz ponad 120 MB oprogramowania (najnowsze gry, pr.użytkowe, narzę-dzia systemowe, dema, kolekcje grafiki i muzyki oraz animacji !!!).



Kupując dysk z oprogramowa-niem unikniesz problemów z instalacją.

NAPĘDY CDROM

CD 4x Mitsumi	TEL	TEL
CD 16x BTC	133,-	162,-
CD 24x BTC	152,-	186,-
CD 24x Cyberdrive	160,-	196,-
CD 24x Samsung	163,-	199,-
CD 32x Philips	193,-	236,-
CD 32x Pioneer	197,-	241,-
CD 32x Toshiba	206,-	251,-
i inne...	TEL	TEL

W komplecie z każdym napędem CDROM sterowniki do A600/1200, przewody audio oraz bezpłatny pa-kiet oprogramowania do obsługi płyt audio, samplingu dźwięku z CD na HDD, zestaw programów testują-cych, installery, itp.



NAPĘDY CDROM GCD

Napęd GCD - wersja zewnętrzna napędu CDROM do A600/1200 w specjalnej estetycznej obudowie metalowej z dodatkowymi złączami. Wyjście audio stereo (typ 2xchinch), słuchawkowe (typ minijack - do odsłuchu płyt muzycz-nych) oraz IDE 40pin do HDD 2,5" lub 3,5".



Pełny komplet przewodów połączeniowych do napę-du i/lub twardego dysku, 100% zgodności z system Amigi, kpl. oprogramowania do A 600/1200 (sampling, install, test, audio), instru-kcja PL, itp.

Napęd GCD 65,- 79,-
plus cena napędu wewnętrznego.

KARTY TURBO

E1208	TEL	TEL
E1230/40	270,-	329,-
Blizzard 1230-IV	400,-	488,-
Apollo 1230/40	327,-	399,-
Apollo 1240/33	635,-	772,-
Apollo 1240/40	784,-	957,-
Apollo 1260/50	1385,-	1689,-
PPC 603e 160 040/060	TEL	TEL
PPC 603e 200 040/060	TEL	TEL
PPC 603e 240 040/060	TEL	TEL
SCSI do PPC (603e+)	+221,-	+270,-

Do każdej karty turbo dołączamy dodatkowo bezpłatny pakiet oprogramowania TURBO-SPEED zawierający najnowsze biblioteki sys., pr.testujące, sterowniki, opr. do obsługi pamięci wirtualnej, itp.

UPGRADE !!!
Specjalne, niskie ceny dla klientów zwracających używane karty turbo

PAMIĘĆ DO KART

FIRM: TOSHIBA , MOTOROLA itp.

SIMM 4 MB	32,-	39,-
SIMM 8 MB	48,-	59,-
SIMM 16 MB	61,-	75,-
SIMM 32 MB	122,-	149,-

Wszystkie moduły pamięci są przez nas testowane z kartami w których będą instalowane - przy zamówieniu prosimy podać symbol karty.

KOPROCESORY

PLCC 40 MHz	122,-	149,-
PGA 50 MHz	138,-	169,-

MODEMY

HOMOLOGACJA PL
INTERNET GRATIS

Wszystkie modemy są zewnętrzne. W komplecie zasilacz, przewody itp. Wraz z zakupem modemu zakłada-my bezpłatne imienne konto internet. W prezencie od firmy GIFT pakiet oprogramowania do Internetu: ste-rowniki, dialery, p. www, irc, e-mail...



Zoltrix 33.6	221,-	270,-
Zoom v34V+	299,-	365,-
USR Sportster	409,-	499,-
Motorola Ap. 34k	484,-	590,-
USR Courier	590,-	720,-

DESKTOP VIDEO

Digitizer FG 24 plus	245,-	299,-
Digitizer FG 24 movie	155,-	189,-
Genlock BX	884,-	1079,-
Genlock VideoGen	1065,-	1299,-
Arizona Mikser	1439,-	1756,-
Arizona Moduł FX	311,-	380,-
Arizona program	81,-	99,-
Arizona przewód RGB	20,-	25,-
Arizona kaseta demo	16,-	20,-



Kompletujemy gotowe zestawy do prac desktop video.

I INNY OSPRZĘT

Stacja FDD 880 KB wew.	94,-	115,-
Stacja FDD 1.76 MB wew.	122,-	149,-
ZIP DRIVE 100MB ATAPI	327,-	399,-
zasilacz uniwersalny zew/wew do Amigi 5/6/1200		
Zasilacz 200W zew.	81,-	99,-
ROM 2.05 16bit	46,-	57,-
ROM 3.0 32bit	70,-	85,-
ROM 3.1 16bit	128,-	156,-
ROM 3.1 32bit	78,-	95,-
szybki kontroler HDD, CDROM itp. do A1200		
Kontroler Fast-ATA2/EIDE A1200	205,-	250,-
zewnętrzna obudowa na urządzenie 5,25" idealna do napędu CDROM, CDR, kieszeni HD.		
Obudowa 5,25"	38,-	47,-
Obudowa 5,25" ECO	24,-	29,-
komplet przewodów (2szt.) do podłaczenia CDROM i HDD do A600/1200 + oprogramowanie		
CD KIT 3,5"	29,-	35,-
CD KIT 2,5"	31,-	38,-
inetrface'y zewnętrznej klawiatury PC		
PC Key A1200 FLT	48,-	59,-
PC Key A1200 OnChip	56,-	69,-
PC Key A600 OnChip	56,-	69,-
VGA Adapter + oprogramowanie	16,-	20,-







WYPRZEDAŻ SPRZĘTU - SUPER CENY !!!
w 100% sprawny - udzielamy gwarancji !!!

Amiga 500	- komplet	220 zł.
Amiga 600	- komplet	320 zł.
Amiga 1200	- komplet	550 zł.
Monitor Kolor Commodore 1084s		350 zł.
Monitor Kolor Philips CM8833II		360 zł

oraz karty turbo, twarde dyski, i inne - dzwoń 081 887 59 47

Czy nasze ceny są za wysokie ?
Zadzwoń i zaproponuj swoje !!!
Przebijemy każdą ofertę....

UWAGA !!!
Prowadzimy sprzedaż ratalną wysyłkowo na cały kraj. Wszelkie informacje zawiera nasz bezpłatny katalog

Sprzedaż w/g aktualnej oferty handlowej. W ogłoszeniu podano ceny netto oraz ceny brutto (z wliczonym podatkiem VAT 22%). Zastrzegamy sobie możliwość zmiany cen oraz warunków sprzedaży - aktualne informacje dostępne są telefonicznie lub fax'em. Na życzenie klienta towar może być przesłany pocztą lub firmą kurierską. **Wszystkie artykuły sprzedawane przez GIFT przechodzą odpowiednie testy na komp. Amiga - gwarantujemy wysoką jakość. Na większość sprzętu i akcesorii udzielamy gwarancji od 1 do 3 lat (według karty gwarancyjnej)**. Serwis gwarancyjny i pogwarancyjny realizujemy tylko w siedzibie firmy.

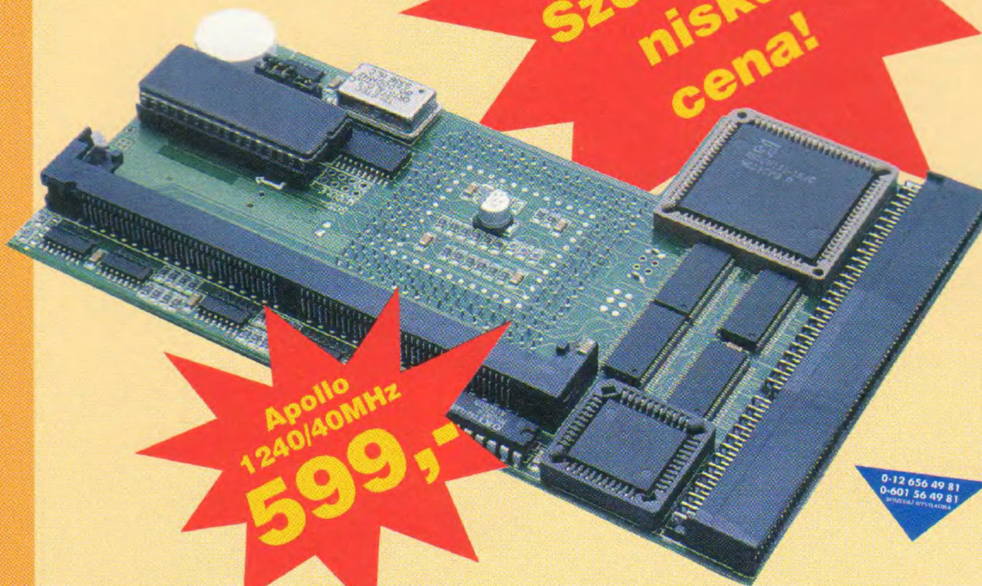
Wszystkich naszych klientów zapraszamy w soboty do naszego punktu na giełdzie komputerowej przy ul.Grzybowskiej w Warszawie.

ELBOX

Apollo 1240/40MHz

- ✓ karta turbo do A1200
- ✓ procesor 68040/40MHz z MMU i koprocesorem
- ✓ 24x przyspiesza A1200
- ✓ ponad 30 Mips
- ✓ koprocesor 3x szybszy od 68882/50MHz
- ✓ podstawka po moduł pamięci SIMM 72 pin
- ✓ opcjonalnie dwie podstawki pod moduły SIMM

Szokująco niska cena!



Apollo 1240/40MHz 599,-

0-12 656 49 81
0-601 56 49 81

KOMPUTERY

A1200T E/BOX **999,-**
Amiga 1200 w obudowie Tower E/BOX-II, ROM 3.1, Workbench 3.1, zasilacz 230W, klawiatura Win'95

A1200T E/BOX Plus **1888,-**
Amiga 1200 w obudowie Tower E/BOX-II, ROM 3.1, kontroler Fast-ATA2/EIDE, dysk 4,3 GB, CD-ROM x32, Workbench 3.1, zasilacz 230W, klawiatura Win'95

PŁYTY ZORRO DO A1200

E/BOX ZORRO IV **399,-**
- ✓ płyta rozszerzeń ZORRO IV przeznaczona do Amigi 1200 w obudowie tower E/BOX
- ✓ możliwość instalacji również w innych obudowach tower, które mają szerokość większą niż 21 cm
- ✓ 2 sloty ZORRO IV (2x szybsze niż sloty ZORRO III)
- ✓ nie wymaga karty turbo z A4000 (jak było w ZORRO III)
- ✓ wkrótce bardzo tania karta graficzna instalowana do slotu ZORRO IV (rozdzielczość 1024x768, 24 bit)
- ✓ 2 złącza portu zegara
- ✓ 5 slotów ZORRO II
- ✓ opcjonalnie slot video

KARTY TURBO DO A1200

Elbox 1200/0-8MB **149,-**
Elbox 1230-II 40MHz **325,-**
- ✓ procesor 68030 taktowany 40MHz
- ✓ 6x przyspiesza A1200
- ✓ podstawka pod moduł pamięci SIMM do 32MB
- ✓ podstawka pod koprocesor PLCC

Apollo 1240/33MHz **565,-**
Apollo 1240/40MHz **599,-**
Apollo 1260LC/75MHz **999,-**

KARTY PPC DO A1200

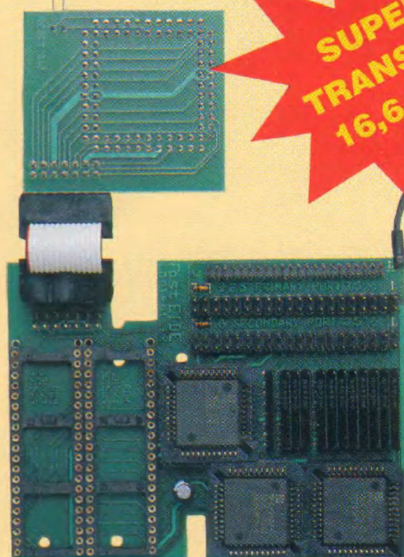
PPC 603e 160MHz + 68040/25MHz **999,-**
Nie sprzedajemy kart PPC z wadliwymi procesorami 68040/25MHz o oznaczeniu XC68040RC25B USA
PPC 603e 160MHz + 68040/40MHz **1199,-**
PPC 603e 160MHz + 68060/50MHz ☎
BVision (karta graficzna do PPC 603e) **699,-**
Viper PPC G3/G4 ☎
- ✓ karta turbo do Amigi 1200
- ✓ procesor PowerPC G3/G4
- ✓ emulacja procesora 68060
- ✓ dwie podstawki pod moduły pamięci SO-DIMM (do 512MB)
- ✓ dwa złącza umożliwiające stosowanie kart PCI 2.2

NOWOŚĆ!

4xEIDE'99

Buforowany interfejs 4xEIDE + program EIDE'99
Umożliwia podłączenie 4 urządzeń EIDE do A1200 (twarde dyski, CD-ROM, CD-R, CD-RW, LS-120, ZIP). W odróżnieniu od zwykłych adapterów 4xIDE oba porty mają buforowane i separowane sygnały sterujące, co zapewnia pełną kompatybilność z dowolnymi urządzeniami EIDE.
- ✓ dwa złącza 3,5", jedno złącze 2,5" **99,-**
- ✓ praca w trybie PIO-0 do 3,3MB/s
- ✓ obsługa twardych dysków do 32GB

SUPER TRANSFER 16,6 MB/s



0-12 656 49 81
0-601 56 49 81
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

KONTROLERY EIDE

Elbox Fast ATA-2/EIDE do A1200 **222,-**
- ✓ 32-bitowy kontroler, transfer do 16,6MB/s, PIO-4
- ✓ przyspiesza pracę urządzeń EIDE do 600%
- ✓ umożliwia instalację 4 urządzeń EIDE (HDD, CD-ROM, CD-RW, LS-120, ZIP, itp.)
- ✓ obsługa HDD o pojemności do 32GB,
- ✓ w komplecie oprogramowanie ATA3.driver.

Elbox Fast ATA-2/EIDE Lite do A1200 **165,-**
- ✓ 16-bitowa wersja kontrolera, przyspiesza pracę do 300%

Elbox 4000 Fast ATA-3/EIDE do A3/4000 **269,-**
- ✓ superszybki 32-bitowy kontroler ATA-3 do A3/4000
- ✓ przyspiesza pracę urządzeń EIDE do 600%
- ✓ szybki transfer danych do 16,6 MB/s, PIO-4
- ✓ umożliwia podłączenie 6 urządzeń EIDE do A3/4000 (HDD, CD-ROM, CD-R, CD-RW, LS-120, ZIP)
- ✓ obsługa twardych dysków do 32 GB
- ✓ instaluje się do slotu ZORRO III A 3/4000

TWARDE DYSKI 3,5"

3,2 GB Ultra DMA PIO-4 **375,-**
8,4 GB Ultra DMA PIO-4 **569,-**
10,1 GB Ultra DMA PIO-4 **742,-**

CZYTNIKI CD-ROM

32x Speed PIO-4 (4,8MB/s) **149,-**
48x Speed PIO-4 (7,2MB/s) **199,-**

STACJE SUPER HD

LS-120 Gęsta stacja 720kB/1,44MB/120MB **299,-**
Dyskietka 120MB **39,-**

ROZSZERZENIA DO A5/6/CDTV

Elbox 500/2 MB **143,-**
Elbox 500+/1 MB **89,-**
Elbox 600/1 MB **83,-**
Elbox CDTV/2 MB **179,-**

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA **Zadzwoń lub napisz po bezpłatny katalog**
Wszystkie ceny netto. Do cen należy doliczyć 22% VAT. Ceny mogą ulec zmianie.

☎ 0-12 656 49 81 ☎ 0-601 56 49 81 pon. - pt. 9 - 17 sob. 11 - 15
Pomoc techniczna: e-mail: support@elbox.com.pl non stop
☎ 0-12 423 66 77 wew. 1614 w godz. 11 - 15

 **ELBOX • 30-104 KRAKÓW 45, skr. poczt. 99**
ELBOX • 30-702 KRAKÓW, ul. Lipowa 4

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ RATALNA

Wraz z zamówieniem wystarczy przesłać do nas:
1. Wypełniony dowolny druk zaświadczenia o zarobkach.
2. Dane z dowodu osobistego: imię i nazwisko, seria i numer dowodu, nr PESEL, adres i data zameldowania na pobyt stały.
3. Nr i nazwa drugiego dowodu tożsamości (np. paszport, prawo jazdy, legitymacja emeryta-rencisty).

NASZE PRODUKTY MOŻNA RÓWNIEŻ KUPIĆ: **Białystok:** MASTER BIT, ul. św. Rocha 10/211; **Bydgoszcz:** ENDOR, ul. Glinki 33 B; **Chełm:** VIOLIN, ul. Lwowska 18 B; **Częstochowa:** BETA BIS, ul. Warszawska 42; **Gdynia:** ANIMART, ul. Olsztyńska 15; **Jastrzębie:** TESSA, ul. Arki Bożka 2; **Jelenia Góra:** ALEKSANDRA, ul. Okrężna 17; **Katowice:** VEGA, Giełda komputerowa; **Kraków:** BIT COMPUTER, ul. Krzyża 7; **Łódź:** ALL IN ONE, ul. Piotrkowska 111; **Łódź:** X-SOFT, ul. Marysińska 82/84;

№ 1

0-12 656 49 81
0-601 56 49 81
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

SCANDOUBLERY

ScanDoubler umożliwia podłączenie do komputera Amiga dowolnego monitora PC standardu VGA, SVGA, MultiSynch

Elbox ScanDoubler + FlickerFixer wewn.	399,-
Elbox ScanDoubler (opcja FlickerFixer) zewn.	319,-
Elbox ScanDoubler + FlickerFixer zewn.	439,-

MODEMY, KONTROLERY I/O

Zoltrix 56.6 Kb/s	329,-
HyperPort 460 Kb/s	189,-

✓ przyspiesza pracę urządzeń I/O do 800%
✓ idealny do współpacy z modemami zewnętrznymi

OBUDOWY TOWER DO A1200

E/BOX-II PRO	389,-
E/BOX-II PRO z zasilaczem 230W	449,-

TOWER LC 139,-

Obudowa Tower AT/ATX.
W komplecie:
- chassis A1200
- 3 koszyki 5,25"
- 3 koszyki 3,5"
- panel frontowy stacji dyskietek



LC-I Maestro
19x42,5x47,5 cm
(szer./dł./wys.)

0-12 656 49 81
0-601 56 49 81

AKCESORIA

ElboxKey 1200 Interface klawiatury PC do A1200	69,-
ElboxKey 600 Interface klawiatury PC do A600	69,-
Adapter PCMCIA	35,-
IDE adapter 2,5"/3,5" do podłączenia HDD 3,5"	16,-
Taśma IDE 1x3,5"/2x3,5" (78cm)	13,-
Zasilacz 230W zewnętrzny do A500/600/1200	89,-

KOPROCESORY

40 MHz PLCC	99,-
50 MHz PGA	122,-

PAMIĘCI SIMM

8 MB, 16 MB, 32 MB, 64 MB ☎

AKCESORIA DO A4000

E/BOX 4000 + ZORRO III 789,-
Obudowa tower do A4000, zasilacz 230W, płyta ZORRO III, (7xZORRO III/II, 5x ISA, 2xVIDEO)

Apollo 4040/40MHz 999,-
Karta turbo z procesorem 68040/40, 4 podstawki pod moduły pamięci SIMM 72pin (2 podstawki w wersji dla A3000)

CyberStorm PPC, CyberVision PPC ☎

Elbox 4000 FastATA-3/EIDE 269,-

PROGRAMY, GRY

AMILOPEDIA CD	75,-
SUPER MEMO CD	65,-
TSS MEGA MIX CD	129,-
	89,-
NAPALM CD	☎

0-12 656 49 81
0-601 56 49 81

Obudowa Tower
E/BOX-II PRO
do Amigi 1200

W komplecie dodatkowo:
buforowany interfejs
4xEIDE'99!
z oprogramowaniem
EIDE '99

0-12 656 49 81
0-601 56 49 81
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



Prasa o obudowie E/BOX

„Światła mrugające jak na statku kosmicznym Spielberga i mnóstwo oferowanych innowacji - wygląda na to, że jest to najlepsza obudowa tower ze wszystkich."
CU AMIGA (Wielka Brytania)

„Projektant znakomicie połączył modę z funkcjonalnością."
MAGAZYN AMIGA (Polska)

„Wyjątkowy styl i jakość wykonania zasługują na najwyższą ocenę."
AMIGA FORMAT (Wielka Brytania)

„Mrugające światła, zaokrąglone kształty, stabilny stelaż, ogromne kieszenie - wszystko tu jest."
AMIGA FORMAT (Wielka Brytania)

„Jest to doskonała obudowa tower do Amigi 1200; montaż jest dziecinnie łatwy, a stosunek jakości do ceny jest znakomity."
AMIGA plus (Niemcy)

„Nie znalazłem ani jednego powodu, dla którego każdy właściciel Amigi 1200 nie powinien kupić tej obudowy."
AMIGA FORMAT (Wielka Brytania)

„Naprawdę nie mam słów, którymi mógłbym wyrazić moją gorącą zachętę do kupienia tego produktu."
AMIGA FORMAT (Wielka Brytania)

„Wieża E/BOX zdecydowanie bije na głowę konkurencję."
AMIGA COMPUTER STUDIO (Polska)

AMIGA FORMAT — 97%
AMIGA special — bardzo dobry
AMIGA REVIEW — 9,5/10
AMIGA plus — 98%
AMIGA — 9/10
AMIGA MAGAZINE — 93%
AMIGA COMPUTER STUDIO — 9/10

0-12 656 49 81
0-601 56 49 81
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Poznań: JOY, ul. Roosevelta 9; **Szczecin:** BIT BOX, ul. Kaszubska 17, **Tarnów:** AMI-TEL, ul. Graniczna 70; **Warszawa:** TOMS, ul. Bełdan 2; **Zamość:** AMICOM, ul. Piłsudskiego 14/82; **Zamość:** SIMMBOX, ul. Graniczna 35

CGS COMPUTER GRAPHICS STUDIO

wydawnictwo publishing house

CGS s. c.
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel/fax +48 (22) 815-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl



PlayStation Magazyn

Polska edycja najpopularniejszego na świecie pisma, poświęconego konsoli Sony PlayStation. Każde pismo sprzedawane jest wraz z krążkiem CD, zawierającym wersje demo najnowszych gier.

Cena det. z CD 22.00 zł



Computer Arts

Polska edycja renomowanego brytyjskiego magazynu traktującego o grafice komputerowej. Każde egzemplarz pisma zawiera dualny krążek CD dla Maca i PC.

Cena det. z CD 19.99 zł



Gry Komputerowe

Popularny magazyn dla fanów gier. Na równi traktuje gry dostępne na PC, PlayStation, Saturna, Nintendo64. Recenzje, porady, rozwiązania, tipsy; dostępne z CD lub bez.

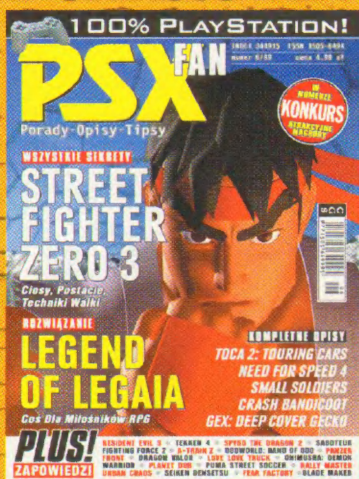
Cena det. z CD 9.95 zł
Cena det. bez CD 4.99 zł



Amiga Computer Studio

Magazyn użytkowników komputera Amiga. Zawiera recenzje gier, opisy programów i sprzętu. Dostępne w wersji z CD lub bez.

Cena det. z CD 18.99 zł
Cena det. bez CD 3.80 zł



PSX Fan

Pismo poświęcone konsoli PlayStation. Zawiera porady do gier, opisy przejścia, zestawienia ciosów oraz tips & tricks.

Cena det. 4.90 zł

AMIGA
COMPUTER STUDIO

http://www.cgs.com.pl

WYDAWCA

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house

NR INDEKSU
355364

ISSN
1426-2843

REDAKCJA
Rafał Belke
rbm@wa.onet.pl
(redaktor naczelny)

Tomasz Filipek
tomek@conecta.com.pl
(z-ca red. nacz.)

Adam Bartniczak
Artur Frankowski
Marcin Jaskólski
Maciej Matyka
Sebastian Streich

DTP
Adam Bartniczak

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Natalia Nowak

DRUK
Wydawnictwo PAW
Warszawa, Al. Jerozolimskie 232 A

KONTAKT Z REDAKCJĄ

Adres:
Amiga Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa

Telefon:
poniedziałek - piątek
w godzinach 13 - 17
tel. (0-22) 815-42-20

BBS:
codziennie w godz. 23-7
tel. (0-22) 681-74-98

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.

Od Redakcji

Na początek słówko o poprzednim ACS, a dokładniej o zamieszczonym na naszym coverCD programie TVPaint. Zamieszczony przez nas w dziale NA CD numer seryjny do tego programu jest błędny. Prawidłowy serial do TVPainta wygląda tak: **LYFI-360AMNFR-0669**. Wszystkich, którzy klęli nie mogąc od razu pobawić się TVPaintem, serdecznie przepraszamy.

A tak przy okazji: w kwietniu stuknęły nam cztery latka! Ostatni rok przyniósł (poza poprawą jakości papieru i nieuchronną zmianą ceny) przesunięcie się charakteru ACS nieco w stronę elektronicznego zina, co uważam za odświeżające i korzystne dla Czytelników. Nie rezygnując bowiem z recenzji ważnych gier, programów i sprzętu (Foundation, Quake, Napalm, ImageFX 3.1, Wordworth 7, Reflections PPC, kontroler EIDE Elboxu i inne) nasz magazyn był też forum dla Amigowców. Ktoś znalazł fajną pchełkę na Aminecie i chce o niej napisać? Grupa ludzi postanowiła założyć polski regsite programów shareware? Trafił się kozak, który podkręcił zegar w karcie turbo i chce sprzedać kilka dobrych rad innym? Spec w swojej dziedzinie chce poprowadzić Szkółkę? Nie ma sprawy! Zwieńczeniem całości była dyskusja na temat sytuacji Amigi o bardzo „zinowym" charakterze, której echa trwają do dzisiaj.

Choć to rozwiązanie ma także swoje wady, zamierzam je kontynuować także w piątym roku egzystencji ACS. Jeśli więc masz coś ciekawego do opisania, chciałbyś podzielić się doświadczeniami lub czujesz się na siłach, by poprowadzić Szkółkę na wybrany temat, napisz list z propozycjami na mój adres email (jest w stopce obok). ACS to Twój magazyn.

Rafał Belke

W numerze:

Wysyp dem

W ostatnich tygodniach na sieci dosłownie zaroiło się od wersji demonstracyjnych amigowych gier. Prace nad projektami są dość zaawansowane, tak więc lato może należeć do graczy (a nie jak wielu mylnie twierdzi, do Muminków). Z jednej skrajności w drugą. Ale skrajności to sytuacje niebezpieczne. O ile nie trzeba tłumaczyć, dlaczego brak dem i gier źle wpływa na Amigowców, to warto zauważyć, że wysyp programów w tym samym momencie może negatywnie odbić się na ich producentach. Mam nadzieję, że gry ukażą się w niewielkich odstępach czasowych i wszystkie będą na tyle dobre, że warto będzie wydać na nie pieniądze. Ale konkretnie:

Tales of Heaven – kolejne, tym razem ostatnie (przed ukazaniem się pełnej wersji) demo gry, której bliżej przyjrzeliśmy się w numerze 1/99. Pełna wersja już wkrótce.

The Prophet – tytuł, który już przewijał się w dziale Nowości (ACS 3/99). Teraz można się przekonać, w jakim stopniu twórcy realizują swoje zapowiedzi.

Phoenix Fighters – o tym tytule także mogliście przeczytać w ACS. Demo poddane zostało morderczym testom, których efekt w postaci raportu Praca W Toku zamieszczamy w tym numerze.

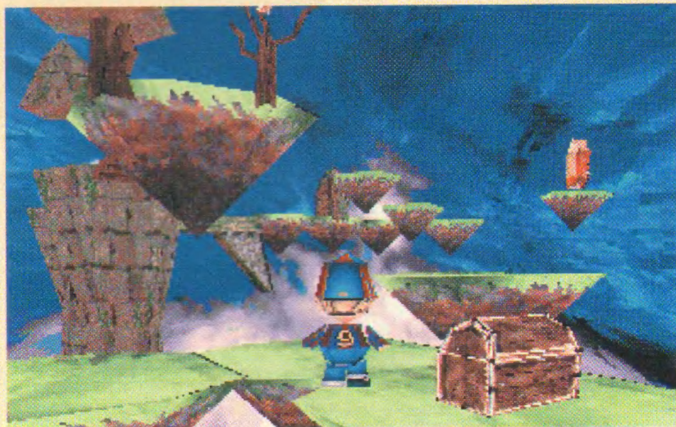
Evil's Doom Special Edition – poprawiona i ulepszona gra z gatunku RPG (specjalną edycję zapowiadano już rok temu). O ile pierwotna wersja powalała na kolana (głównie dzięki ciekawej fabule, ręcznie rysowanej grafice w wysokiej rozdzielczości i 256 kolorach, mnogości lokacji, przeciwników, przedmiotów oraz niesamowitemu klimatowi), o tyle zapowiadana na wakacje prawdopodobnie wkręci wszystkich rolplejowców w ziemię (wraz z nakryciem głowy). Evil's Doom SE wzbogacony zostanie o wstawki Full Motion Video, samplowane komentarze (w języku angielskim i niemieckim) oraz nowy engine 3D. Mam nadzieję, że usunięte zostały wszystkie błędy w kodzie, na których brak pierwotna wersja nie narzekała. Gra zajmie jeden kompakt. Do jej uruchomienia niezbędna będzie Amiga z procesorem co najmniej 030 i 8 MB RAM, a także kośćmi AGA lub kartą graficzną, czytnikiem płyt CD oraz twardym dyskiem (z około 50 MB wolnej przestrzeni).

Racing – demo gry nie mającej jeszcze ostatecznego tytułu, nawiązującej do Test Drive. Projekt, nad którym pracuje Milan Golubovic jest niemal w 100% ukończony, a autor szuka wydawcy swego dzieła. Oprócz wymagań (Amiga z procesorem 030 50 MHz, 8 MB Fast, AGA, system 3.0 i 6 MB wolnego miejsca na twardym dysku) nie znane są dalsze szczegóły dotyczące nowych wyścigów. Pozostaje uruchomić demo.

Nie można zapomnieć o demie gry Virtual Grand Prix (o której wspomniałem w zeszłym miesiącu, a w tym przedstawiam w dziale Praca W Toku).

Wszystkie powyższe dema znajdziecie na naszej płycie CD oraz na sieci. (AF)

Tales Of Heaven
http://www.epicmarketing.ltd.net/islona/downloads/tfhdemo.lha
The Prophet
http://www.amigaflame.demon.co.uk/ProphetDemo.lha
Phoenix Fighters
http://www.amigaflame.demon.co.uk/pfdemobeta.lha
Evil's Doom SE
http://www.titancomputer.de
Virtual GP
http://www.amigaflame.demon.co.uk/AF1new.lzx (demo)
http://www.amigaflame.demon.co.uk/AF1addendum.lzx (patch)
Racing
http://members.xoom.com/sgurkan/racing.lzx



Dodatki do Napalmu

W kilka dni po ukazaniu się w sklepach pełnej wersji Napalmu, na sieci jak grzyby po deszczu zaczęły wyrastać strony i listy dyskusyjne poświęcone tej strategii. Dzięki nim stale rosnąca grupa fanów najlepszego amigowego RTSa może przekazywać sobie porady i tipsy, dzięki czemu kilka osób ukończyło już kampanię przeciw robotom (co wcale nie jest takie proste, wierzcie mi). Co interesującego możemy znaleźć na owych stronach (i łamach list dyskusyjnych)? Po pierwsze rozwiązania problemów natury sprzętowej – co jest potrzebne, aby Napalm śmigał w wysokiej rozdzielczości, co zrobić, aby dostosowany do wymagań Napalmu sprzęt działał (chodzi tu głównie o zestaw BlizzardPPC+BVisionPPC), jak zmusić program do odgrywania muzyki z płyty itp. Nie szokujcie się, Napalm nie sprawia tylu problemów, a występujące błędy usuwane są przez autorów gry, którzy wypuszczają kolejne łatki (w tej chwili najnowsza z nich nosi numer 1.3). Odnośnie samej gry uzyskamy wiele cennych rad (strategia walki, opisy poszczególnych misji, techniki przechwytywania budynków), znajdziemy sprostowanie jednego (jednakże niosącego ze sobą ważne konsekwencje) błędnego sformułowania zawartego w oryginalnej instrukcji, a także gotowe do ściągnięcia początki wielu misji (to dla leniwych). (AF)

Napalm Attack Page
http://www.menden.net/defcon
Napalm Support Page
http://www.amigart.com/napalm/
Unofficial Napalm Page
http://www.amiga18.freeserve.co.uk/napalm.html
Napalm Forum
http://www.amiga18.freeserve.co.uk/napalm.html
Lista dyskusyjna
napalm-subscribe@onelist.com

Wieści z Digital Images

Prace nad grą Space 3000 (o której pisaliśmy w ACS 7-8/98) nieco się opóźniły, głównie ze względu na implementację engine'u zastosowanego w Genetic Species. „Genetyczne" wstawki użyte będą przy abordażu wrogich jednostek i ataków na jego bazy. Twórcy zamierzają wzbogacić grę o imponujące intro. Właśnie ukazało się demo tej gry.

Także prace nad Wipeout 2097 posuwają się do przodu w szybkim tempie. Wkrótce udostępnione zostaną amigowe screeny pochodzące z tej gry.

Dzięki współpracy autorów oryginalnej wersji Zeewolf 3, Binary Asylum, Digital Images zdecydowała się na dalszy rozwój tego projektu.

DI stara się o uzyskanie licencji na przeportowanie na Amigę takich pecetowych gier, jak Heretic 2, Quake 2 (ostatnio z niego zrezygnowali, teraz znowu się starają?!) oraz F22: Air Dominance Fighter. Oprócz tego zdecydowano się rozpocząć prace nad dwoma grami przeznaczonymi dla Amigi NG – Kijitsu Warrios oraz Digital Soccer. Wkrótce zostaną zaprezentowane screeny z obu gier, na które czekamy z niecierpliwością.

Są i mniej przyjemne wieści. Wygląda na to, że nie powstanie jednak amigowa wersja Halflife, a wydanie na Ami drugiej części Settlers także stoi pod znakiem zapytania (podobno firma Blue Byte nie chce udzielić licencji, choć gotowy jest już amigowy engine). (AF)

http://www.digital-images.demon.co.uk/

Inicjatywa GoAD

Gathering of Amiga Developers (GoAD) to nowa inicjatywa, z jaką wyszła grupa amigowych programistów. Ich celem jest ułatwienie tworzenia dobrego oprogramowania na Amigę. Aby takowe powstawało, niezbędna jest współpraca developerów, polegająca głównie na wymianie doświadczeń, udzielaniu rad, dzieleniu się pomysłami itp. Pierwszym projektem, nad którym pracują autorzy GoAD, jest darmowa strzelanina typu First Person Perspective, która przeznaczona będzie głównie do gry przez Internet. Jej robocza nazwa to Cauldron 2000 (jeżeli ktoś ma skojarzenia z komodorkową grą Cauldron, to ma rację, gdyż to pomysły zawarte w tej gierce były inspiracją do stworzenia wersji amigowej, oczywiście odpowiednio wzbogaconej). W związku z tym poszukiwani są koderzy pracujący w C lub C++, a jednocześnie posiadający kartę PPC, którzy pomogą w realizacji tego pomysłu. (AF)

Lambda powraca

Mikko Kallinen postanowił kontynuować pracę nad kosmiczną strzelaniną. Wraz z Joe Foxem po raz czwarty przepisują od nowa kod gry, za każdym razem go ulepszając. Twórcy odrzucili propozycje kilku firm zgłaszających chęć wydania Lambdy. Pisanie programu to dla nich hobby, nie chcą więc wiązać się umowami. Gra powstanie nieprędko, gdyż samo wyrenderowanie ponad 30 tysięcy klatek animacji scenerii (nie licząc menu i obiektów występujących w grze) będzie trwało dosyć długo. Przy optymistycznych założeniach nowego dema Lambdy możemy oczekiwać za pół roku. Ponieważ gra zawierać będzie wiele animacji i muzyki, twórcy zdecydowali się wydać ją na 2 płytkach. (AF)





Stary znajomy

Grupa Prelusion Inc. tworząca pod skrzydłami Crystal Software przygodówkę Gilbert Goodmate (o której długo było cicho) zaprezentowała nowe screeny pochodzące z tej gry. Pisanie programu ma się już ponoć ku końcowi. Prawdopodobnie pierwsza powstanie jednak wersja na peceta, choć istnieje możliwość, że premiera obu wersji odbędzie się jednocześnie. (AF)







„Ustawowe" opóźnienie

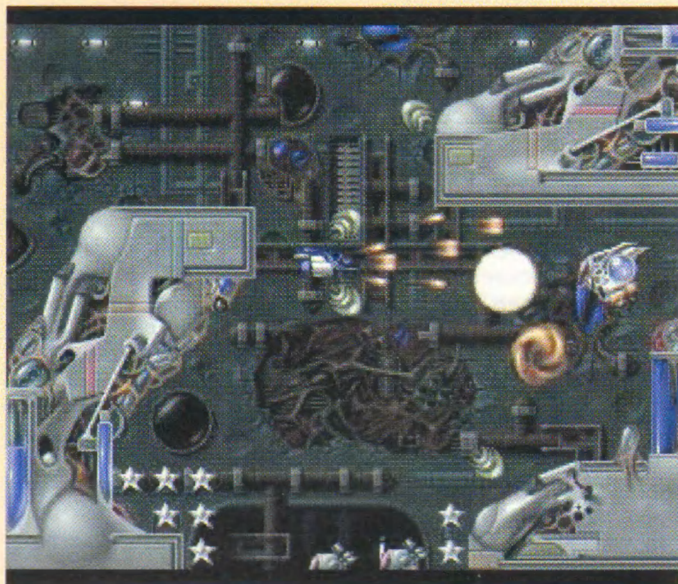
Tak jak przewidywałem (ACS 1/99), wydanie gry pod nazwą The Holy Trinity nie nastąpi w przewidywanym wcześniej terminie. Choć prace posuwają się sukcesywnie do przodu (gotowa jest utrzymywana w tajemnicy fabuła oraz engine 3D), w wakacje uraczeni zostaniemy jedynie demem. Nie można tak było od razu? ;). (AF)

Frey United nie odpuszcza

Tempo, w jakim nasz były redakcyjny kolega wypuszcza kolejne gry, zdumiewa chyba nie tylko mnie. Kolejną pozycją całego cyklu menedżerów jest Hallenturnier. Recenzja za miesiąc, a niecierpliwych informuję, że archiwum znaleźć można na Aminecie (katalog game/misc) lub standardowo na coverze. (AF)

Trauma Zero już wkrótce

O Traumie już pisaliśmy. Według najnowszych wieści ClickBoom, gra znajdzie się w sklepach w maju. Wydawca przyjmuje już wstępne zamówienia na T-0. (AF)



Powrót do korzeni?

W 1993 roku firma Psygnosis wypuściła na rynek grę pod tytułem Hired Guns. Ta „rolplejowata" produkcja stała się hitem, a dla wielu Amigowców grą kultową. Wówczas to my byliśmy górą – pecetowa wersja była dużo słabsza (mimo bogatszej palety barw). Amigowcy co prawda nie odpalą Hired Guns 2, ale mogą uruchomić edytor plansz do Hired Guns! Dzięki wytężonej pracy Steve'a Hammonda powstał programik, który pozwoli tchnąć życie w staruszka. Autor pisze, iż najlepszym podziękowaniem ze strony Amigowców będzie stworzenie i upublicznienie ciekawych poziomów. Zatem, do dzieła! Edytor znajdziecie na naszym coverze lub w Internecie. (AF)

http://www.tincan.demon.co.uk/Special1HGEd.htm

Wolfenstein 3D na Amigę

Polak, Sebastian Jędruszkiewicz, stworzył amigowy port Wolfensteina 3D. Jak pisze sam autor, przeportowanie stało się możliwe po ukazaniu się macowego portu tej strzelaniny, gdyż oryginalne source'y udostępnione przez ID Software były jednym wielkim śmietnikiem. Port jest w dość wczesnej fazie powstawania i jak na razie działa tylko z demonstracyjnymi poziomami Wolfa. (AF)

http://www.silab.dsi.unimi.it/~cs556770/wolf3d/wolf3d.lha

Virtual Grand Prix

Wygląda na to, iż rośnie poważny konkurent dla starego lidera w dziedzinie gier symulujących wyścigi Formuły 1 – Formula One Grand Prix. Ukazało się demo gry noszącej tytuł Virtual Grand Prix, któremu warto się bliżej przyjrzeć.

NOWA JAKOŚĆ

Demo, które wziąłem pod lupę, jest zwiastunem niemal całkowicie ukończonej już gry, która wcześniej miała nazywać się Alien Formula (jej demo zamieściliśmy swego czasu na coverCD). VGP znacznie różni się od najlepszej (jak dotąd) symulacji wyścigówek. Nie mamy już do czynienia z „gołymi" wektorami. VGP to trójwymiarowe, renderowane w czasie rzeczywistym wyścigi samochodowe. Autor - Włoch Paolo Cattani – włożył sporo pracy w program, który ma w maksymalnym stopniu wykorzystywać moc wbudowanych układów graficznych Amigi. Nie oznacza to, że gra nie wykorzystuje kart graficznych, jednak właściciele nierozbudowanych Amig też powinni mieć przyjemność z grania. Nowa jakość wyścigów niesie za sobą nową

GRAFIKĘ

Zamiast wypełnianych wektorów w programie wszędzie występują powierzchnie teksturowane. Tła są o wiele bardziej realistyczne (niebo, drzewa, trybuny z publicznością). Bolidy na tyle odbijają światło, iż widać w nich chmury. Gdy pojazd przejeżdża pod jedną z wielu kładek, jej odbicie także pojawia się na naszym samochodzie. Realizmu dodaje także teksturowana jezdnia, dzięki której odczuwa się prędkość, jaką rozwija bolid. W Formule 1 GP na powierzchni trasy widniały jedynie nieliczne ślady opon przez co o prędkości, z jaką porusza się bolid, informował jedynie prędkościomierz.

Podstawowe ustawienie umożliwia graczowi kierowanie pojazdem z wnętrza (widok jak w F1GP). Ale to nie wszystko. Klawiszami funkcyjnymi możemy zmieniać widok na nasz samochód. Możliwe jest kierowanie wyścigówką a'la Xtreme Racing (gra staje się nieco łatwiejsza, gdyż widzimy dłuższy odcinek trasy przed samochodem). Nie stanowi także problemu podglądanie innych – klawiszami [Del] i [Help] przełączamy pojazdy kolejnych rywali biorących udział w wyścigu. Również te bolidy możemy obserwować z różnych perspektyw (także z kilku kamer stacjonarnych umieszczonych w różnych punktach trasy). Niesamowicie malowniczo rozwaliłeś swój samochód na płocie? Jak to się stało? Obejrzyj powtórkę z kilku ujęć. Takich urozmaiceń jest w grze wiele. Ale jak jest z

SZYBKOŚCIĄ DZIAŁANIA?

Nie powinno być źle. Virtual Grand Prix można odpalić w dwojaki sposób: w trybie „zwykłym" lub „wydłużonym". Już wyjaśniam. Tryby „wydłużone" to te, które mają dwa razy większą pionową rozdzielczość (np. 320x512). Oczywiście grafika w trybach „wydłużonych" jest dokładniejsza (jest dwa razy więcej pikseli na tej samej powierzchni ekranu), jednak gra odpowiednio zwalnia. Przy uruchamianiu programu sami decydujemy o trybie wyświetlania grafiki. Ja na 040 50 MHz gram w rozdzielczości 320x256 i animacja jest płynna. W przypadku uruchomienia pliku VirtualGP.Hi i wybraniu trybu 320x512 gra staje się sporo wolniejsza, choć na upartego można grać. Nie polecam jednak tego rozwiązania: w loresie wyścigi wyglądają na tyle dobrze, że nie warto tracić płynności (tym bardziej, że nie ma możliwości zmniejszenia ekranu).



NIE MA LEKKO

Virtual Grand Prix dość realistycznie symuluje wyścigi Formuły 1. Zawody odbywają się na rzeczywistych torach (których opis z rysunkiem wyświetlany jest przed wyścigiem). Kontrolowanie pojazdu (za pomocą myszki, joysticka lub kontrolera analogowego) nie należy do rzeczy prostych. Trzeba pamiętać, że skręcamy tylko przednimi kołami, a nie całym samochodem (jak w XTR).

Autor nie przewidział ułatwień typu wskazywanie optymalnej trasy, podpowiadanie biegu, jaki kierowca powinien wrzucić, automatyczne hamowanie itp. Wszystkiego trzeba się nauczyć samemu. Po pierwsze: kontrolowania pojazdu. Po drugie: przebiegu tras. Po trzecie: konfigurowania bolidu. Sam wyścig jest (tak jak w rzeczywistości) ukoronowaniem długich przygotowań. W trakcie próbnych jazd i treningów należy tak dobrać wszystkie elementy (których jest mnóstwo: opony, ilość paliwa, ustawienie lotek, profilowanie kół, zawieszenie, skrzynia biegów oraz wiele innych), aby uzyskiwane rezultaty były jak najlepsze. Pomoże w tym telemetria (gdy ją włączymy, program zapisuje cały przebieg jazdy – tor jazdy, prędkość, temperaturę i zużycie opon itp).

NA ZAKOŃCZENIE

Virtual GP może zagrozić swemu poprzednikowi (choć F1GP ma wielu zagorzałych zwolenników). Nowa oprawa wyścigów, rzetelność warstwy merytorycznej, wiele urozmaiceń, a także przyjazność dla systemu (możliwość pracy w multitaskingu, obsługa kart graficznych) to mocne strony programu. Na razie jest to tylko demo, więc z oceną poczekajmy na pełną wersję Virtual Grand Prix.

Artur „R2D2" Frankowski





Phoenix Fighters

Zgodnie ze wcześniejszymi zapowiedziami, pod koniec marca Amigowcy uraczeni zostali grywalnym demem strzelaniny o nazwie Phoenix Fighters. Warto przyjrzeć się kolejnemu tytułowi ze stajni aktywnej ostatnimi czasy firmy Alive Mediasoft.





CO NIECO JUŻ WIEMY

Tytuł Phoenix Fighters nie powinien brzmieć obco dla tych czytelników, którzy regularnie czytają dział Nowości. W numerach 2 i 3/99 podawałem kolejne informacje odnośnie tego projektu. Ale informacje i zapowiedzi mogą brzmieć interesująco, podczas kiedy końcowy produkt nie spełnia oczekiwań użytkowników. Czy w przypadku Phoenix Fighters autorzy rzeczywiście realizują swoje zamiary?

SKĄD MY TO ZNAMY?

Idea PF została zaczerpnięta z gry Rocketz (a ta z kolei tkwi korzeniami w staruteńkiej Gravitation). Przypomnę, że w Rakietach gracze sterowali niewielkimi pojazdami, które poruszały się po mniej lub bardziej złożonej planszy. Przeciwnicy walczyli między sobą, a w tzw. międzyczasie próbowali ustanowić najlepszy czas okrążenia dla danego poziomu. Scenerią towarzyszącą zawodom były znakomicie wyrenderowane skały. To właśnie grafika i animacja wyróżniały tamten program (który miał jeszcze kilka innych zalet, ale dość o Rocketz). Jak łatwo się domyślić, Phoenix Fighters w wielu elementach upodabnia się do swej poprzedniczki. Rozgrywka toczy się na planszy, której niewielkim elementem jest pojazd znajdujący się pod naszą kontrolą. Możliwa jest oczywiście zabawa dwóch osób jednocześnie, Phoenix Fighters wzbogacono o kilka cech podnoszących grywalność.

TRYBY ROZGRYWKI

Gracze mają do wyboru wiele trybów zabawy: od klasycznej rozwalanki, czyli dogfight (celem jest wyeliminowanie pojazdu przeciwnika), poprzez wyścigi na czas, aż do kampanii. Co ważne, wszystkie tryby (oprócz dogfight) dostępne są zarówno dla jednego, jak i dwóch zawodników. Przyjrzyjmy się nieco bliżej poszczególnym wariantom zabawy.

Wyścigi na czas można podzielić na dwa rodzaje: Gate Race i Gem Race. W obu przypadkach celem jest uzyskanie jak najlepszego rezultatu, ale drogi, jakie prowadzą do jego osiągnięcia, są zgoła odmienne. Gate Race polega na pokonaniu dwóch pełnych okrążeń, przy czym trasa jest w pewnym stopniu dowolna. Należy pokonać zainstalowane na planszy bramki w odpowiedniej kolejności (są ponumerowane). Nie ma znaczenia, od której strony pokonamy przeszkodę. Gem Race wymaga więcej precyzji. W przypadku tej odmiany wyścigu gracz zbiera kolejne gadżety, jakie pojawiają się przed jego statkiem (po zebraniu jednego, w pobliżu pojawia się kolejny). Warto zapamiętać, iż gadżety te można również zestrzelić.

Kampania składa się z szeregu mniej lub bardziej złożonych misji. Bywają całkiem proste (np. wyląduj na wskazanym podeście), ale zdarzają się bardziej skomplikowane, w trakcie których gracz zmuszony jest nieźle pogłówkować (zniszcz generator, aby otworzyły się wrota. Gdy przez nie przelecisz, poszukaj teleportu, zniszcz działko itd.). Wypełnianie misji wymaga pewnego opanowania joysticka (lub klawiatury), więc lepiej jest wcześniej potrenować na wyścigach. Aby nie doprowadzać graczy do rozstroju nerwowego, autorzy zastosowali system kodów (są podawane co trzy poziomy). Twórcy starali się (i wciąż to czynią, gdyż gra nie jest jeszcze ukończona) urozmaicić rozgrywkę. Wprowadzono pieniążki, które zarabiamy podczas wykonywania misji, a za które możemy ulepszyć, naprawić lub wręcz wymienić pojazd na inny. Dostępnych będzie aż 20 typów pojazdów, więcej będzie rodzajów broni i wyposażenia statków. Zakupiony sprzęt będzie gromadzony podczas całej kampanii. Na zakupy będzie można wpaść także w trakcie walki z drugim graczem.

OPRAWA

Sceneria jest niezwykle kolorowa, a detale dopracowane z dużą starannością. Przypuszczam, że na screenach plansze nie będą się prezentowały tak ciekawie, jak w rzeczywistości (polecam odpalenie dema PF, które znajdziecie na naszym coverze), a to ze względu na niewielkie rozmiary wszelkich obiektów. Oprócz starannej grafiki (co w przypadku programów wydawanych przez Alive należy do rzadkości), silną stroną gry są animacje. Nie dotyczy to wyłącznie pojazdów, ale także innych elementów ekranu (np. napisów na panelu). Autorzy dotrzymali słowa i pojazdy poruszają się niezwykle płynnie.

Jeżeli chodzi o udźwiękowienie, to muzyczka przygrywa nam w trakcie wybierania wyścigu i grzebania w opcjach. W trakcie rozgrywki raczeni jesteśmy przyzwoitym zestawem sampli.

Muszę przyznać, że z gier ostatnio prezentowanych przez Alive Mediasoft ta zapowiada się najciekawiej. Pełnej wersji powinniśmy oczekiwać jeszcze przed wakacjami. Nie traćmy więc czasu, demo czeka...

Artur „R2D2" Frankowski

PS. Demo (jak i pełna wersja) powinno uruchomić się na każdej Amidze.





Eat The Whistle



Z dużej chmury mały deszcz. To powiedzenie dobrze oddaje uczucie zawodu, jakiego doznaje się po odpaleniu nowej gry piłkarskiej – Eat The Whistle.

A MIAŁO BYĆ TAK WSPANIALE

Z zapowiedzi wydawcy wyłaniał się obraz gry ciekawej, mogącej stanowić poważną konkurencję dla kopanin powstałych do tej pory na Amigę (mam tu na myśli głównie Sensible Soccer). Jakiś czas temu, po odpaleniu dema ogarnęły mnie wątpliwości, ale cóż – demo to demo, poczekajmy na gotowy produkt. No i doczekałem się. Zawód – to poczułem po rozegraniu pierwszego spotkania (choć już przy uruchamianiu gry miałem mieszane uczucia, ale po kolei).

A KTÓŻ TO RYSOWAŁ?

Na samym początku uraczony zostałem dowcipną wstawką przedstawiającą drużynę piłkarską, która autokarem przybyła na stadion. Stadion uciekł, cha, cha, cha, pękam ze śmiechu (zakończenie tej „śmiesznej" historyjki może być różne, gdyż jest dobierane losowo). Gorsze od samego założenia jest wykonanie wstawki rozweselającej. Nie jestem artystą, ale w mojej kolekcji jest kilka obrazków wykonanych znacznie lepiej. Wahałbym się użyć ich w shareware'owej produkcji, a tu ludzie biorą za to pieniądze. Cóż, może przesadzam, ale gdzieś w okolicy powinien być screen z tego intra, przekonajcie się sami. Generalnie 16 kolorów w niskiej rozdzielczości w połączeniu z prostackim wykonaniem (ach, te drzewka, czuję się jak w lesie) to nie jest to, czego spodziewamy się po produkcji ukazującej się pod koniec lat 90. Większość wstawek graficznych prezentuje podobny poziom (znajdziemy także gorsze).

DOBRE, SPRAWDZONE POMYSŁY

Gdy nieco ochłonąłem, wróciłem przed monitor i pogrzebałem w opcjach. Tu IMHO autorzy nieco bardziej przyłożyli się do pracy. Menu wykonane są przejrzyście (a'la SWOS), ale wciąż w niskiej rozdzielczości i 16 kolorach (choć rozdzielczość można zmienić, ale o tym zaraz). Gra opiera się na starych, sprawdzonych wzorcach i pomysłach. Zdecydowanie najwięcej zaczerpnięto ich z Kick Off, SWOS, a także SpeedBall. Warstwa „teoretyczna" (konfiguracja) jest najmocniejszą stroną gry (a szkoda, gdyż powinna być tylko uzupełnieniem niezłej grafiki i świetnej grywalności). Standardowo możemy określić czas trwania meczu, rodzaj i stan murawy, rodzaj kontrolera (joystick, joystick dwuprzyciskowy i joypad), surowość sędziego, wielkość i położenie skanera, na którym możemy obserwować rozmieszczenie zawodników. Decydujemy także czy wyświetlane mają być nazwiska zawodników będących przy piłce, czy kibice będą nas dopingować oraz kilka innych. Jedną z ważniejszych opcji jest możliwość zdefiniowana trybu wyświetlania grafiki (można nawet grać w workbenchowym okienku).

ROZGRYWKA

Samo rozgrywanie spotkań nie jest wykonane najgorzej, ale do ideału daleka droga. Postaci są większe niż w Sensible Soccer (gdy gramy w niskiej rozdzielczości), sterowanie piłkarzami jest nieco bardziej realistyczne. Ale... rozgrywka nie jest płynna. W grze przeszkadza dziwny sposób przełączania aktywnego gracza (nie zawsze jest to zawodnik znajdujący się najbliżej piłki czy też w najlepszej sytuacji). Scrollowanie nie jest także całkiem płynne (program często zwalnia w podczas doczytywania sampli). Gdy gramy w wysokiej rozdzielczości nie ma mowy o płynnej rozgrywce.

RÓŻNE PRZEMYŚLENIA

Eat The Whistle umożliwia kilka trybów zabawy – gra drużynami narodowymi (ale tylko państw, które brały udział w World Cup 98; niestety, nazwiska graczy zostały w „zabawny" sposób poprzekręcane) lub też zmyślonymi (np. Simpsonowie czy Drużyna A). Teoretycznie można rozpocząć nową karierę, praktycznie możliwe to będzie dopiero w przyszłości. Z drużyn można zbudować ligę, zagrać nimi w pucharze lub też w mistrzostwach świata we Francji (które nikogo już nie obchodzą, bo dawno temu się skończyły). Szkoda, że drużyn jest tak mało. Szkoda też, że nie można rozegrać eliminacji do ME 2000. Nie jest wszak wielkim problemem dodać kilka drużyn. Znając twórców ETW, doczekamy się takiej aktualizacji... pod koniec 2000 roku, gdy będzie już po zawodach. Można także zagrać pojedyncze spotkanie, między innymi na stadionie bez autów, za to z gadżetami niemal żywcem przeniesionymi z gier SpeedBall czy Brutal Football (Whistle Tour).

Na pochwałę zasługują sample. Doping kibiców (który wolę od głosu komentatora) jest chyba najlepiej dopracowanym elementem w grze. A może na tle całego programu przeciętne dźwięki wydają się czymś naprawdę niezłym?

Nie polecam tej gry. Nie jest to knot totalny i da się grać. Ale da się grać również w inne kopaniny. No chyba że twórcy poprawią program (wypuszczane są łatki). Nie sądzę jednak, aby zdołali zatrzeć złe wrażenie, jakie sprawia program (nie tylko na mnie).

Artur „R2D2" Frankowski



Eat The Whistle

Producent	Alive Mediasoft '99
Gatunek	Piłka nożna
Dyski	1 CD
HD	Tak
Wymagania	ECS, CD

4





Starbirds

Gdy zobaczyłem tę grę na własne oczy, nie mogło obejść się bez większego artykułu.

CO JEST GRANE?

Na wstępie krótkie wyjaśnienie: Starbirds jest grą starą (jej pisanie ukończono w 1996 roku) i zadowoli się minimalną konfiguracją. Choć nie jestem zwolennikiem programów rodem z „minionej epoki", uważam, że Starbirds zasługuje na opisanie na łamach ACS z kilku powodów.

Po pierwsze, jest grą shareware (a właściwie freeware), a nie programem komercyjnym, którego głównym celem jest przynoszenie zysków wydawcy (często, choć na szczęście nie zawsze, zadowolenie gracza odsuwane jest na dalszy plan). W związku z tym, że autorzy nie otrzymali pieniędzy za napisanie tej strzelaniny, ich jedynym celem było przekazanie graczom jak największej porcji rozrywki (grywalność Starbirds jest wyższa niż niektórych komercyjnych „hitów").

Po drugie, gra odpali się na każdej Amidze. Pociechę ze Starbirds mogą mieć zarówno posiadacze A500 z 512 KB pamięci, jak i właściciele „owieżowanej" Ami z PPC na pokładzie. Zagrać czy nie – na to pytanie odpowie gracz, a nie jego konfiguracja. Ale dość tego trochę przydługiego wywodu.

KLASYCZNA STRZELANINA

Starbirds to gra z gatunku shoot'em up z poziomym scrollingiem. Opiera się na sprawdzonych wzorcach, choć ich połączenie tworzy całkiem ciekawą mieszankę. Gra składa się z czterech dość długich (około 75 ekranów) poziomów, na końcu których zwyczajowo gracz stawia czoła bossowi. Ciekawym rozwiązaniem jest rozszerzenie pola walki do około 4 ekranów, przez co pojazd (tytułowy Starbird) może dość swobodnie poruszać się w pionie (zazwyczaj gracz miał możliwość przemieszczania się poza obręb ekranu w poziomie – Banshee czy Ultra Violent Worlds). Z ową swobodą ruchu wiąże się wolność wyboru trasy, jaką pokonuje statek. Na każdym poziomie istnieje kilka dróg prowadzących do bossa. Są one zróżnicowane pod względem trudności, ale także występujących tam bonusów.

Tak dotarliśmy do kwestii power up'ów. Jak w większości strzelanin wypadają z rozbitych pojazdów przeciwnika (najczęściej gdy zniszczymy całą formację). W grze występują jedynie dopałki broni (nie uświadczymy apteczek czy osłon). Zebranie bonusa z piktogramem broni, w jaką obecnie wyposażony jest pojazd, spowoduje zwiększenie mocy rażenia (w pięciostopniowej skali). Przechwycenie nowego uzbrojenia skutkuje jego zainstalowaniem (w miejsce poprzednio używanego). Za każdy power up komputer przyznaje graczowi także 2000 punktów (lecz dzieje się to już po ukończeniu poziomu lub stracie wszystkich żyć).

W Starbirds występują dwie kategorie broni: podstawowa i uzupełniająca. Uzbrojenie należące do tej pierwszej grupy charakteryzuje się tym, że strzela głównie do przodu i tyłu. Broń uzupełniająca skierowana jest w górę i dół (czasami pod pewnym kątem), choć i tu znajdują się wyjątki (na przykład samonaprowadzające rakiety). Power upy symbolizujące obie kategorie uzbrojenia różnią się kolorem. Przed rozpoczęciem misji gracz wybiera 8 spośród 16 typów broni, jakich będzie mógł używać w trakcie walki (po cztery z obu kategorii). Możliwe jest także włączenie losowego doboru działek. W Starbirds mogą też grać dwie osoby jednocześnie.

OPRAWA

Tu tkwi sedno sprawy. Grafika jest ECSowa, choć dzięki różnym sztuczkom typu copperowe tło na ekranie wyświetlanych jest ponad 200 kolorów na każdej Amidze. Gra ma minimalne wymagania sprzętowe (tylko 512 KB RAM), więc siłą rzeczy grafika jest taka, jaka jest (choć jest wykonana starannie). Udźwiękowienie także odstaje od dzisiejszych standardów (choć można wybierać muzyczkę, jaka będzie przygrywała w trakcie gry). Jest mało sampli. Jednym słowem – produkcja typowo pięćsetkowa (choć i na ten model pisane były niezłe gry typu Project X czy Stardust).

WYKONANIE

Jest solidne. Program ma dostarczyć graczowi maksimum rozrywki. Aby podnieść grywalność autorzy wprowadzili do gry kredyty. Wykorzystanie kredytu po stracie ostatniego życia pozwala rozpocząć grę od tego poziomu, w którym się poległo. Co prawda punkty są zerowane, ale komputer pamięta najlepsze wyniki i po utracie ostatniego kredytu możliwe jest wpisanie się na listę rekordów (która zawiera 50 pozycji). Co ciekawe, już w momencie naliczania punktów (np. ukończenie poziomu, strata ostatniego życia) wyświetlana jest informacja mówiąca o miejscu, na jakim wynik zostanie uplasowany.

Mimo skromnej oprawy graficznej i dźwiękowej Starbirds prezentuje się nie najgorzej. Wydana ostatnio gra GunBee wygląda niewiele lepiej, a trzeba za nią zapłacić. Czy zagrać? Czemu nie, to nic nie kosztuje. Ja zagram czekając na wydanie Trauma Zero (co ma nastąpić już w maju).

Artur „R2D2" Frankowski

PS. Gra odpala się z dyskietki, ale ładuje się bardzo krótko.









XFire2

W tym miesiącu dział Shareware został zdominowany przez strzelaniny. Ale chyba lepsze to niż kolejne wersje Klondike, Solitare czy pokera.



MODA NA ROCKETZ

Wraca moda na strzelaniny, w których pojazdy są mikroskopijne, za to gracz ma doskonały widok na pole walki. Kilka stron wcześniej możecie natknąć się na opis dema Phoenix Fighters, a recenzowana tu gra także należy do rocketzopodobnych. W odróżnieniu od innych strzelanin tego typu, w XFire 2 akcja toczy się na jednym ekranie (brak scrollingu). Być może ulegnie to zmianie, gdyż obecna wersja gry nosi numer 0.6. Choć program w obecnej postaci nie prezentuje swoich wszystkich walorów (między innymi nie można zmieniać opcji, nie wszystkie tryby rozgrywki są dostępne), warto mu się przyjrzeć.

ROZGRYWKA

Obecnie można powalczyć w trybie Battle (nawet do czterech graczy przeciwko sobie) lub stawić czoła komputerowi (Survival). W drugim przypadku celem jest zniszczenie jak największej liczby wrogich pojazdów na kolejnych planszach (po każdej z nich przyznawane są punkty za wyeliminowane pojazdy). Nie zdziw się, że występujesz jako niezidentyfikowany Stefan, gdyż na razie nie można zmieniać imion graczy. Sterowanie odbywa się za pomocą klawiatury (gracze 1 i 2) oraz joysticków (gracze 3 i 4). Rozkład klawiszy opisany jest w pliku Readme.

GRAFIKA I EFEKTY

Są liczone w czasie rzeczywistym. Robią niesamowite wrażenie (wybuchy, dym, ogień, przezroczysty wir itp.), a mają być jeszcze ulepszone. Plansze są wyrenderowane, jednak widać przeraźliwy dithering. Nie przejmuj się tym. Wygląd plansz ulegnie zmianie (na lepsze), a obecna grafika jest tymczasowa.

Niezłe efekty = spore wymagania. Minimalna konfiguracja to 030, 8 MB Fast, AGA, ale zalecane jest posiadanie 040+, 16 MB Fast i karty graficznej.

ZALETY

Oprócz efektów należą do nich: mnogość broni (obecnie „tylko" 14 rodzajów) i jej zróżnicowanie (flamer jest zabójczy, ale tylko z bliska, pośród skał najlepsze są pociski, które odbijają się od przeszkód, na otwartej przestrzeni skuteczna jest „czarna dziura" i salwa z rakiet itp.), zróżnicowanie przeciwników (różny wygląd, uzbrojenie, taktyka), tryb multiplayer. W pełnej wersji znajdzie się sklep z uzbrojeniem, pojazdy do wyboru dla graczy oraz nowe rodzaje wrogich pojazdów. Być może zaimplementowany zostanie support dla trybów w wyższej rozdzielczości oraz multicolor. Gra wzbogacona zostanie o nowy tryb rozgrywki - Story.

Gdy tylko ukaże się wersja 1.0, opiszę ją dla Was. Tymczasem do klawiatur - trzeba trochę potrenować.

Artur „R2D2" Frankowski

PS. Grę najlepiej uruchamiać bez startup-sequence i setpatcha.

Escape from Hammy Town!

Przygodówka napisana w Amosie (ech..), ściślej w Graalu (buu!), z koszmarną grafiką (bue) i odpowiedniej klasy dźwiękiem. Za to... dosyć zabawna, zupełnie za darmo (Aminet: game/role/HammyTown.lha), no i całkiem grywalna.

Dobra.. bez zbędnych wstępów zabieram się za psucie zabawy. Czyli: jak wybrnąć z zapadłej mieściny, w której właśnie rozbiliśmy na miazgę samochód...

W wiosce skieruj swoje kroki do pierwszego domu, weź z hallu certyfikat i szklankę. W living roomie popchnij fotel, a znajdziesz zabawkę. Daj ją psu pilnującemu drugiego domu. Idź do baru Ivy'ego, napełnij szklankę whisky. Idź nad zatokę i wejdź do pływającej restauracji. Porozmawiaj z szefem, zaproponuj mu siebie na miejsce szefa kuchni i pokaż certyfikat. Wejdź do kuchni i zabierz stamtąd lampkę i widelec. Nalej whisky do garnka, następnie napełnij szklankę tak przygotowaną miksturą i daj ją szefowi. W ten sposób zarobisz 3 funty.

Idź do sklepu, porozmawiaj z właścicielem i kup kompakt. Idź do pierwszego domu, wejdź do living roomu i włóż kompakt do odtwarzacza. Otwórz odblokowane dzięki muzyce drzwi, weź łom. Użyj łomu na pokrywce kontroli napięcia, przełącz napięcie na 500 V i podłącz lampkę do gniazdka (przepaliła się? To dobrze). Idź do drugiego domu, wejdź do ogrodu i popchnij krzaczek – znajdziesz klucz. Otwórz nim sejf i weź stamtąd radio.

Szefowi pływającej restauracji powiedz o przepalonej lampce – dostaniesz 14 funtów na nową. Porozmawiaj z właścicielem łódki. Zapłać mu 15 funtów za przejazdy i popłyń na wyspę. Skieruj swoje kroki do sklepu Cloud Electronics. Porozmawiaj z właścicielem, a następnie weź AZ-żarówkę (działa nawet bez prądu), AZ-transmiter (super nadajnik-odbiornik na dowolnej częstotliwości bez poboru napięcia) i AZ-teleporter (teleportuje dowolny przedmiot. Nie wiadomo tylko gdzie, bo to betawersja, coś jak Windowz). Idź do garażu Iwana. Z bagażnika Escorta weź koszmarnie nagraną taśmę. Wróć do miasteczka i wejdź do pierwszego domu. W pokoiku podłącz AZ-żarówkę do lampki i wszystko to wepnij do gniazdka. Idź do sklepu i włóż taśmę do magnetofonu... rozlegnie się koszmarna muzyka. Sterroryzowany sprzedawca zaoferuje Ci nasiona słonecznika za wyłączenie taśmy. Nasiona dostaniesz.. a taśma? I tak się zacięła...

Idź do baru Ivy'ego. Lampkę wręcz barmanowi, w zamian otrzymasz chomika. Wróć na wyspę, do Cloud Electronics. Użyj chomika i nasion słonecznika na AZ-powielaczu. Idź do garażu Iwana. Porozmawiaj z nim i w zamian za 9 chomików kup Mini. Użyj AZ-teleportera na Mini. Wróć do miasteczka i skieruj swoje kroki w stronę lotniska. Zatrzymaj się przy dziurze w płocie i użyj radia razem z AZ-transmiterem. Przejdź przez dziurę na lotnisko. Aby pokonać chomika-zabójcę wystarczy przed wejściem na planszę użyć nasionek słonecznika. Za stworem już czeka na Ciebie samochód, do którego wystarczy wsiąść i pojechać.. prosto do zakończenia gry.

I to by było na tyle... Tym razem zamiast ratować cały świat uratowałeś własną skórę i oczy... przed oglądaniem dalszych koszmarków w wykonaniu autora gry.

VOyager



Warcraft II

Na początku był Warcraft. Następnie, gdy ten stał się już przeżytkiem, twórcy z Blizzard postanowili nie dopuścić do sytuacji, w której ludzie zapomnieliby o tym świetnym produkcie i powstał Warcraft II. Co prawda gra nie ukazała się w wersji amigowej, ale dzięki świetnym emulatorom Macintosha możemy pograć w wersję jabłeczną.



KOŃ, JAKI JEST, KAŻDY WIDZI

Warcraft szturmował rynek w czasach, gdy do sprzedaży wszedł właśnie Command & Conquer, więc obawiano się, iż może przejść bez echa. Z tej sytuacji firma Blizzard wyszła jednak obronną ręką, gdyż produkt, który stworzyła, mógł spokojnie konkurować z ówczesnymi grami tego typu, a nawet długo utrzymywał się w ścisłej czołówce czołówce gier typu RTS, tworząc razem z Command & Conquer mieszankę przyszłości ze światem fantasy. Dzięki temu, że gra tworzyła swoisty klimat i przenosiła gracza w świat pełen smoków i orków, gracze znudzeni walką z użyciem konwencjonalnego arsenału (vide C&C) zaczęli okazywać coraz większe zainteresowanie tym produktem.

Warcraft II, będąc kontynuacją pierwszej części, wniósł do rozgrywki wiele nowego. Pierwszą, od razu rzucającą się w oczy innowacją jest zdecydowanie lepsza grafika. Wszystkie jednostki, budynki czy fragmenty terenu rozgrywki są wykonane z wielką dbałością o szczegóły, a przedstawiony świat pełen jest kolorów i wyrazistości. Jednak jeszcze ważniejszym elementem wyróżniającym ten produkt jest jego duża grywalność, dzięki której od gry nie można się wprost oderwać. W tym momencie pewna uwaga. Nie grajcie w tę grę ponad 3 godziny non stop, bo będą Was musieli odciągać od komputera holownikiem :). A tak na poważnie, to naprawdę niewiele gier potrafiło mnie tak uzależnić.

Poziom rozgrywki jest wyważony, mimo iż sama gra jest trudniejsza od swego poprzednika. Już po przejściu kilku leveli zauważamy, że gry nie da się ukończyć w stylu „kto silniejszy, ten lepszy" (no chyba, że ktoś by się uparł), gdyż wielokrotnie przyjdzie nam się nieźle nagłówkować jak podejść do danego problemu. Jednak w grze nie ma sytuacji, gdzie w jednej planszy musimy nieźle się namęczyć, aby ją ukończyć, a już następną przechodzimy bez większych problemów. Nie oznacza to jednak, że grę można przejść w jeden dzień. Poziom trudności rośnie wraz z kolejnymi levelami, ale każdy z nich da się przejść, niezależnie od tego czy grasz orkami czy ludźmi.

Każda z ras ma charakterystyczne tylko dla niej budynki, broń i jednostki. W porównaniu z częścią pierwszą, udoskonalono tu stare jednostki i budynki, a także dodano nowe. Wielkim plusem jest fakt posiadania przez każdą jednostkę charakterystycznych tylko dla siebie umiejętności, takich jak: szybkość, zasięg widoczności, siła rażenia czy wytrzymałość pancerza. Właśnie tego brakowało mi w pierwszej części. Poza tym, co jest bardzo istotne dla ogólnej oceny gry, rozgrywka przeniosła się z lądu również w powietrze i na szerokie wody. Znacznie uprzyjemnia to zabawę i wnosi możliwość większej kombinacji jednostkami w akcjach ofensywnych, jak i defensywnych.

Kolejnym, równie istotnym plusem gry jest brak możliwości wystąpienia sytuacji, gdzie drobny błąd uniemożliwiałby zwycięstwo. Osobiście bardzo mnie to ucieszyło, gdyż zawsze najbardziej w Command & Conquer denerwowało mnie to, że w niektórych misjach spóźnienie się w dane miejsce było równoznaczne z przegraną. Oczywiście są levele, gdzie musimy już na początku śpieszyć na ratunek atakowanym przez przeciwnika sojusznikom (w celu przywłaszczenia sobie ich budynków i jednostek, co jest, jak uważam, bardzo dobrym rozwiązaniem), ale jednak zawsze da się sprostać temu zadaniu i dotrzeć na czas. Oczywiście trzeba się zawsze liczyć z tym, że im prędzej przybędziemy na miejsce, tym więcej jednostek i budynków uda nam się odzyskać.

WYMAGANIA

Minimum to 040 25 MHz, MacOS 7.5, włączone rozszerzenie Sound Manager 3.2.1, 8 MB wolnej pamięci po starcie systemu Maca i rozdzielczość 640x480 w 256 kolorach. Tu mała uwaga – korzystając z ShapeShiftera możesz mieć problemy z tą grą, pokombinuj jednak z różnymi wersjami tego emulatora – polecam 3.7. Jeśli używasz Fusiona, musisz zdobyć save z pierwszego levelu i klikając na niego odpalić grę – jeżeli będziesz próbował uruchomić grę w normalny sposób, doprowadzisz do wystrzelenia komputera w kosmos. Co do konfiguracji zalecanej, to tradycyjnie: im więcej, tym lepiej.

JEDNOSTKI LĄDOWE

Nadszedł czas, aby przybliżyć nieco jednostki występujące w grze. Mimo że jednostki lądowe, powietrzne i wodne ludzi i orków, są odmienne z wyglądu, to każda jednostka jednej rasy ma swego odpowiednika u drugiej. Jednostki będące odpowiednikami mają takie same możliwości, jak u konkurencji, więc nie warto oddzielnie się o nich rozpisywać. Skupię się więc na przedstawieniu jednostek występujących u ludzi, a w nawiasach podam ich odpowiedniki u orków.

PEASANT (PEON) – robotnik. Służy głównie do wznoszenia budynków, wydobywania złota z kopalni, ścinania drzew oraz naprawy istniejących zabudowań. Teoretycznie można go także używać do walki, jednak w praktyce raczej nie radzę tego robić, gdyż jest on dosyć słaby, a na dodatek szybko ginie, gdyż nie ma pancerza.

FOOTMAN (GRUNT) – rycerz. W początkowych levelach jest on bardzo dobrą jednostką do walki, lecz z czasem jego umiejętności stają się niewystarczające. Powinien być wykorzystywany głównie jako mięso armatnie.











ELVEN ARCHER (TROLL AXE THROWER) – łucznik. Jest znakomitym uzupełnieniem dla rycerza. Należy go zawsze ustawiać w drugiej linii, za rycerzami, gdyż wtedy ujawnia się jego wielka przydatność w walce. Jest za to mało wytrzymały, gdyż nie ma pancerza. W dalszych planszach można go zastąpić strażnikiem (Rangerem), którego nie dość, że możemy znacznie lepiej wytrenować, to na dodatek jest bardziej wytrzymały i ma lepszą widoczność. U orków zamiast strażnika występuje berserker. Różni się on jednak od strażnika tym, że nie udoskonala siły rażenia, lecz regenerację (Regeneration). Jest to duży plus na korzyść berserkera, dzięki któremu gdy jest ranny, potrafi sam się zregenerować.

KNIGHT (OGRE) – rycerz na koniu. Postać pojawiająca się w trakcie gry, po wybudowaniu stajni (lub odpowiednio Ogre Mound dla ogra). Jest to postać, którą możemy śmiało zastąpić zwykłego rycerza. Jest o wiele bardziej wytrzymały, zadaje mocniejsze ciosy i jest, ze zrozumiałych powodów, szybszy od swego poprzednika. Radziłbym nawet całkowicie zaprzestać trenowania zwykłych rycerzy z chwilą, gdy nastąpi możliwość treningu rycerzy na koniach. W późniejszym etapie gry jednostki te można przekwalifikować na paladynów (paladin) po zbudowaniu Kościoła. Od tej chwili jednostkę tę można wykorzystać także do czarów. Pierwszym z nich jest zaklęcie Holy Vision, dzięki któremu możemy zapoznać się z wycinkiem nieznanego wcześniej terenu nie ruszając się z miejsca. Innym jest czar Healing, który służy do uzdrawiania zranionych postaci. Skala uzdrowienia zależy od poziomu magii. Trzecim jest czar Exorcism. Grając zaś orkami, po wybudowaniu Altara można przekwalifikować ogra na maga (Ogre-Mage). Ma on odmienne czary od paladyna, więc pokrótce je przedstawię. Pierwszym z nich jest Eye of Kilrogg, odpowiednik ludzkiego Holy Vision. Tworzy się dzięki temu oko, którym można sterować i odkrywać niezbadany wcześniej teren. Po pewnym czasie jednak oko to ulega autodestrukcji. Kolejnym czarem Bloodlust. Dodaje on energii i witalności, przez co postać może zadawać wrogowi większe rany. Ostatni czar to Runes: po jego wypowiedzeniu tworzy się na wskazanym wcześniej terenie niewidzialna pułapka, która od czasu do czasu staje się widoczna, dzięki czemu łatwiej ją zlokalizować. Gdy ktoś na nią wejdzie, następuje wybuch. Czas jej aktywności jest ograniczony.

BALLISTA (CATAPULT) – maszyna oblężnicza. Wykorzystywana głównie do szybkiego osłabienia wroga ze względu na jej wielką siłę rażenia (zwłaszcza po podwójnym udoskonaleniu). Jednak osobiście nie używałem jej do otwartej walki z jednostkami ruchomymi z dwóch ważnych względów. Po pierwsze, maszyna ta w ogóle nie ma pancerza i nawet fakt, że ma największą spośród wszystkich jednostek występujących w grze wytrzymałość nie rekompensuje tego. Po drugie, jej wystrzały ranią także własne jednostki, co jest raczej niewskazane ;). Moja recepta to: najpierw wysłać na oddziały wroga rycerzy (najlepiej na koniach), których będą osłaniać swymi strzałami łucznicy. Gdy rycerze rozbiją siły wroga, przystępuje do akcji ballista – wyślij ich kilka w celu zniszczenia budynków i wież wartowniczych wroga. Jest to bardzo praktyczne posunięcie, gdyż wieże mają mniejszy zasięg niż ballisty i można je atakować z bezpiecznej odległości, bez narażenia własnych jednostek. Można także w ten sam sposób atakować statki wroga.

DWARVEN DEMOLITION SQUAD (GOBLIN SAPPERS) – banda karłów. Nie mają one pancerza, a na dodatek są słabymi wojownikami, lecz mają jedną ważną zaletę - możliwość samodestrukcji. Dzięki temu wykorzystuje się je głównie do szybkiego wejścia w duże oddziały wroga w celu ich wysadzenia. Można je także wykorzystywać z powodzeniem do wysadzania wież.

MAGE (DEATH KNIGHT) – mag. Jak łatwo można się domyślić, jest on bardzo przydatny. Co prawda parametry ma raczej słabe (marna prędkość, wytrzymałość, brak pancerza), ale w tym wypadku nie o to przecież chodzi. Na uwagę zasługuje zaś jego dobra widoczność. Jego najlepszym czarem jest zaklęcie o nazwie Polymorph, które zamienia wroga w Crittera (jednego z zupełnie niegroźnych stworków chadzających sobie to tu, to tam). Czar ten zużywa jednak prawie 4/5 poziomu magii. Innym bardzo przydatnym czarem jest Flame Shield, czyli ognista tarcza. Powoduje on, że naokoło nieszczęśnika, na którego został rzucony, pojawia się ogniste koło, które obracając się rani zarówno ofiarę, jak i pobliskie osoby. Kolejnym czarem jest Invisibility, czyli działająca czasowo niewidzialność. Następnym w kolejności jest czar Blizzard, który objawia się spadającym na wybrany teren deszczem kryształów. Jest bardzo praktyczny, gdyż działa na duży obszar, przynosi spore szkody, a do tego wymaga mało magii. Kolejnym czarem jest Slow, dzięki któremu możemy spowolnić ruchy wroga. Innym zaklęciem jest Lightning Attack (błyskawica), który nie wymaga magii i jest standardowym czarem ofensywnym maga. Ostatnim z czarów jest Fireball, czyli powszechnie znana ognista kula. Orki zamiast maga mają rycerza śmierci. Pierwszym z jego zaklęć jest Touch of Darkness, czyli dotyk ciemności (nie zużywa magii). Następnym w kolejce czarem jest Death Coil, który osłabia wroga. Kolejny z nich, Haste, to nic innego jak przyspieszenie i to zarówno w ruchu, jak i w walce. Whirlwind to trąba powietrzna. Sama się porusza w pobliżu wskazanego terenu i bardzo szybko odbiera energię życiową jednostkom, które się jej nawiną. Unholy Armor osłabia zaś o połowę poddaną mu postać. Kolejnym zaklęciem jest Death and Decay, który wysysa stopniowo energię z wroga. Poza tym pył, jaki wydziela się w pobliżu ofiary, osłabia również pobliskie osoby. Ostatnim z czarów jest Raise Dead, co znaczy wskrzeszenie. Działa on w ten sposób: pokonuje się wroga, a następnie rzuca się owe zaklęcie na jego szkielet, który przez pewien czas leży na planszy. Wtedy powstaje szkieletor, którego można traktować jako własną jednostkę bojową. Jest on jednak dość słaby w walce, a do tego po pewnym czasie sam ulega rozkładowi. Jednak jego zaletą jest fakt, że mamy praktycznie za darmo jedną jednostkę więcej. Z każdego szkieletu wroga można stworzyć jednego szkieletora (The Undead).

JEDNOSTKI POWIETRZNE

GNOMISH FLYING MACHINE (GOBLIN ZEPPELIN) – latająca maszyna. Zupełnie nieużyteczna w walce, gdyż nie ma żadnej broni, mając przy tym słaby pancerz. Jest zaś bardzo przydatna w innych celach. Pierwszym z nich jest patrolowanie nieznanego terenu. Maszyna ta jest najszybszą jednostką w grze, co bardzo ułatwia patrolowanie i unikanie strzałów wroga. Drugim z nich jest ochrona własnych statków przed statkami podwodnymi wroga, gdyż tylko dzięki niej (lub smokom/gryfonom) są one widoczne.

GRYPHON RIDER (DRAGON) – gryfon lub smok (w przypadku orków). Jego minusem jest brak pancerza, zaś plusem spora siła rażenia, szybkość i przede wszystkim duży zasięg ognia. Gryfy i smoki, jako jednostki ślepo posłuszne swemu panu, ale za to niezbyt rozgarnięte, swym ogniem z paszczy ranią także i własne jednostki, jeżeli te stoją na linii ognia. Tak więc atakując nimi trzeba zawsze bacznie śledzić rozwój sytuacji na polu bitwy. Jest to jednak jednostka dysponująca najpotężniejszą siłą.

JEDNOSTKI WODNE

TRANSPORT – transportowiec. Służy do przewożenia jednostek lądowych. Można do niego wprowadzić do sześciu osób. Nie należy jednak wysyłać go samego na pełne morze bez eskorty, gdyż nie ma on pancerza.

OIL TANKER – używa się go do budowy platform wiertniczych, a następnie do wydobycia z nich ropy. Podobnie jak transportowiec, nie ma on pancerza.

DESTROYER – niszczyciel. Dobry do walki przeciw okrętom wroga, lecz tylko na początku rozgrywki.

BATTLESHIP (JUGGER NAUGHT) – okręt wojenny. Następca niszczyciela. Ma mocniejszy pancerz, większą siłę rażenia i lepszy zasięg. Jest za to wolniejszy, przez co należy go zawsze wysyłać przed statkami, które ma eskortować. Jego największą wadą jest fakt, iż oddaje on strzały do dwóch razy wolniej od niszczyciela, co bynajmniej nie pomaga w walce. Z tego właśnie powodu nawet w późniejszym etapie gry należy z eskadrą okrętów wysyłać także kilka niszczycieli. (c.d.n.)

Michał Bartniczak

PS. W następnym odcinku przedstawię Wam garść porad oraz solucję do ostatniego poziomu gry.

Bard's Tale III: Thief Of Fate

Kolejna cześć solucji z poprzedniego numeru.

HOBBITY (hobbits): hobbity są zręczne i cwane, co czyni ich wspaniałymi złodziejami. Ich ulubione powiedzonko to: „zamknięte drzwi niedługo się ostaną". Są to niewielkie, grubawe stworki o dużych brzuchach i porośniętych włosiem stopach. Kochają dobrze zjeść i wypić porządny kufel piwa. Są zbyt pogodne i lekkomyślne, by być dobrymi magami, a ich nikła postura nie rokuje dużych szans powodzenia jako wojownikom. Także ich pieśni, choć miłe dla uszu, koncentrują się głównie wokół dobrze zastawionego stołu. Hobbity znane są ze swego zdrowego rozsądku, pragmatyczności oraz odporności na obłęd, jaki powoduje złoto. Jednak nie lekceważcie hobbita. Gdy trzeba, potrafi zdobyć się na heroiczne czyny, a duży brzuch nie przeszkadza mu zręcznie posługiwać się krótkim mieczem, sztyletem i łukiem. Hobbit przejdzie tam, gdzie bezradnie stanie okuty żelazem krasnolud czy człowiek; jakimś „siódmym zmysłem" wyciągnie drużynę z sytuacji bez wyjścia.

PÓŁELFY (half-elves): są rezultatem związków ludzi i elfów. Półelfy dziedziczą swoje piękne włosy i jasną karnację skóry po elfach, a budowę fizyczną i psychikę po ludziach. Rasa ta traktowana jest z pewną wyższością przez elfy (kompleks wyższości) i niechęcią przez ludzi (kompleks niższości), ale taki „mieszaniec" jest dobrym kandydatem na maga i wojownika. Po elfach dziedziczy bowiem zręczność i zdolność do magii, a od ludzi agresję i siłę. Półelfy nie przepadają specjalnie ani za elfami, ani za ludźmi, najlepiej czując się we własnym gronie. Po elfach odziedziczyły też jakąś zadawnioną niechęć do krasnoludów, zaś gnomy budzą ich starannie maskowaną pogardę. Natomiast hobbici cieszą się ich sympatią. Mimo tych wszystkich uwarunkowań półelfy są wiernymi i godnymi zaufania kompanami.

PÓŁORKI (half-orcs): orki są sługami złych magów i nie nadają się za bardzo do niczego innego, jak tylko ciężka, fizyczna praca. Półorki mają domieszkę ludzkiej krwi; zrodzone zostały przez wzięte do niewoli ludzkie kobiety, więc są trochę inteligentniejsi i potrafią robić coś jeszcze prócz łamania karków sobie i wrogom. Jednak orcza krew czyni z nich ponurych, gburowatych i dość tępych osiłków, pełnych agresji i niezdolnych do uczuć wyższych. Zabić, torturować, zaatakować dziesięciu wrogów w pojedynkę – tak, to coś, co lubi półork i co może pojąć. Lecz ślęczeć nad księgą czarów, doskonalić się w walce, cierpliwie dobierać wytrychy, przebierać palcami po strunach lutni – nie, to nie dla nich. Maczuga, ciężki dwuręczny miecz, topór, młot, morgenstern to ulubione i jedyne argumenty półorka w dyskusji. Potrafi kochać: wino, złoto i krew, którą wypuszcza z ciała wroga. Nie grzesząc nadmiarem inteligencji szybko kończy niewygodną dyskusję ciosem topora czy choćby pięści. Wspólny język z półorkami najlepiej znajdują krasnoludy, natomiast do elfów czują one instynktowną urazę i stosunki między nimi są, elegancko mówiąc, chłodne. Ludzie traktowani są przez półorki jako coś dość niewydarzonego i obarczonego niepotrzebnymi skrupułami. Gnomy i półorki czują do siebie nić sympatii, choć dysproporcje fizyczne i psychiczne powodują, że półorki lekceważą gnomy, zaś gnomy wyśmiewają tępotę półorków.

GNOMY (gnomes): gnomy przypominają troszkę i hobbity, i krasnoludy, lecz jest to podobieństwo skarykaturowane. Gnomy są z natury samotnikami, nie grzeszą również urodą. Dzięki długim, samotnym studiom gnomy nauczyły się całkiem nieźle posługiwać magią. Doskonale widzą w ciemnościach, łatwo orientują się w podziemnych korytarzach. Uwielbiają bójki i dzikie awantury (najlepiej między sobą). Na szczęście nędzna postura nie czyni z nich groźniejszego wroga w walce wręcz. Wrodzony spryt i złośliwość czynią z nich niezłych złodziei i myśliwych. Sztyletem posługują się z biegłością, która może zaskoczyć nawet dużo silniejszego (w teorii) wroga. Lecz cóż mu po sile, gdy gnomi sztylet przeszyje mu serce szybciej niż myśl? Gnomy kochają złoto, natomiast nie kochają krasnoludów, ponieważ uważają ich za konkurentów i uzurpatorów w wydobywaniu tego kruszcu, który rezerwują tylko dla siebie. Jednak swą niechęć manifestują raczej wtedy, gdy mają miażdżącą przewagę liczebną.

CECHY POSTACI

Jeśli już stworzyłeś swoje postacie, cechy każdej z nich pojawią się w górnej części ekranu, nad kategoriami rasowymi. Cechy te będą determinowały, jak udanie Twoja postać będzie uprawiać swój „zawód".

SIŁA (strength – ST): nikt nie lubi być słaby, ale ta cecha ma szczególne znaczenie dla wojowników. Dla maga jest to parametr wręcz trzeciorzędny.

INTELIGENCJA (inteligence – IQ): jeśli nie jesteś silny, lepiej bądź mądry. Magowie dostają dodatkowe czary za wysoki wskaźnik inteligencji. Głupi mag to coś potwornego i unikajcie takich osobników, bo nie wyniknie z tego nic dobrego.

Złodziej to inna profesja, dla której inteligencja jest kluczowym parametrem. Zresztą jest to parametr, który przyda się każdej profesji, choć np. wojownikowi bardzo wysoka inteligencja jest przydatna raczej dla „szpanowania" niż dla jakiegoś istotnego powodu.

ZRĘCZNOŚĆ (dexterity – DX): to ona mówi o szybkości Twych nóg, zręczności rąk i refleksie. Wysoka sprawia, że trudniej jest Cię trafić, natomiast Tobie jest łatwiej wyciąć kogoś w zęby. Dla złodziei jest wręcz niezbędna (oczywiście wysoki poziom). Nawet mag nie narzeka, jeśli przypadkiem został obdarowany przez ślepy los (tzn. Ciebie) dużą wartością tego parametru.

KONDYCJA (constitution – CN): cecha ta mówi o ogólnym stanie Twojego zdrowia. Im wyższa, tym więcej ran będzie Ci musiał zadać przeciwnik, abyś zaczął myśleć o życiu pozagrobowym. Oczywiście lepiej mieć wysoki poziom tego parametru, szczególnie jeśli jest się wojownikiem z dużymi ambicjami i kiepską zbroją.

SZCZĘŚCIE (luck – LK): szczęścia nie da się przewidzieć ani wyliczyć. Jedna rzecz na temat szczęścia jest wiadoma: szczęśliwcy częściej unikają złej magii i pułapek. Szczęście to parametr przydatny wszelkim rasom i specjalnościom, od złodzieja, po maga.

PROFESJE (KLASY)

Żadna praca nie hańbi i żadna klasa nie jest gorsza od innych. Tak jak różne struny w mandolinie barda tworzą bogatszą muzykę, tak różne klasy tworzą ciekawszą drużynę i bogatszą w przygody podróż. Zatem NIGDY nie twórz drużyny składającej się tylko z jednej czy dwóch profesji, chyba że zależy Ci na możliwie szybkim zakończeniu przygody (bynajmniej nie sukcesem). Każda z profesji będzie miała w czasie podróży swoje pięć minut. Każdy z bohaterów będzie musiał wykazać się swym kunsztem. Stwórz drużynę bez barda i złodzieja, a nie będzie nikogo, kto by ukradł kwiaty na TWÓJ grób i zaśpiewał na TWOIM pogrzebie (tylko żartowałem...).

Pomimo 13 klas w całej grze, na początku możesz wybrać tylko osiem.

WOJOWNIK (warrior): niewiele jest rodzajów broni, którymi NIE potrafi się posługiwać. Co cztery poziomy doświadczenia zyskuje dodatkowy atak w nagrodę za doświadczenie w bitwach. Dobrym wojownikiem może być tylko przedstawiciel roślejszych ras: człowiek, krasnolud, elf (i ew. krzyżówki). Półork może być wojownikiem, ale jakoś rzadko bywa w tym naprawdę dobry. Ma wprawdzie dużą siłę i sporo agresji, ale brak mu tej „iskry". Nie wystarcza sama siła, by zostać naprawdę WIELKIM wojownikiem.

PALLADYN (paladin): ten wojownik wyzywa całe zło stając w obronie honoru, praworządności, uciemiężonych dziewic itd. Dzięki swej niezwykłej naturze, palladyn potrafi jako jedyny posługiwać się niektórymi rodzajami magicznej broni. Palladynem nie może być byle kto, zaś ta profesja łączy się z wielką odpowiedzialnością. Myślę, że elfy i półelfy są wymarzonymi kandydatami, choć i człowiek mógłby stać się palladynem. Może to dziwne, ale większość innych profesji jakoś nie przepada za palladynami, uważając ich za idealistów, „nawiedzonych" albo zarozumiałych i nadętych bufonów. Jednak palladynom to nie przeszkadza, bo najlepiej i tak czują się we własnym towarzystwie.

MYŚLIWY (hunter): to wprawny łowca, a jak trzeba – zabójca. Jego walka polega na doskoku, uderzeniu w najczulsze miejsce i ucieczce poza zasięg broni wroga. Zręczność, kondycja i szczęście – te trzy cechy powinien mieć dobry myśliwy. Nadspodziewanie dobrymi myśliwymi (jak na swoje możliwości) są gnomy, choć elfy i ludzie też dobrze się spisują. Jednak elfy niezbyt przepadają za tą profesją. Hobbici są zbyt wygodni, by znieść trudy i stresy bycia łowcą. Krasnoludy i półorki nie lubią zaś bawić się w półśrodki, jakieś ucieczki, uniki, itd. zatem nie byłoby z nich wiele pociechy w obrębie tej profesji.

MNICH (monk): nie są to tylko odziani w habity klepacze modlitw potrafiący głównie załamywać ręce nad niegodziwością świata; bardziej już przypominają braciszka Tucka wyedukowanego w Klasztorze Shaolin. Tak! To wyszkoleni w walce wojownicy! Mimo iż bardziej doświadczeni mnisi wolą walczyć gołymi rękami (i nogami), potrafią również posługiwać się tradycyjną bronią, szczególnie zaś preferują długie miecze. Wprawnie też władają wszelką bronią miotaną. Mnisi mają też parę innych zalet, jednak by je ujawnić, potrzeba im nieco inteligencji, zatem nie czyń mnichem przedstawicieli mniej błyskotliwych ras.

BARD (bard): każdy bard powie Ci, iż jego muzyka potrafi więcej niż tylko wkurzyć jakąś bestię. Bard potrafi zapalić magiczne światło lub uleczyć cię jednym uderzeniem w struny swej lutni. Bard potrafi swą pieśnią zagrzać do boju i wsączyć w duszę wroga zimny strach. Bard to ktoś więcej niż grajek umilający wieczorny posiłek pobrzękiwaniem strun. Bard jest duszą drużyny, a niekiedy także jej mózgiem. Niezrównanymi bardami są elfy. Prawdziwy bard winien być inteligentny, choć oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by

był także zręczny i silny.

ZŁODZIEJ (rogue): zwany też „łotrzykiem". Ta zręczna w mowie i czynie istota zarabia na życie otwierając zamki i rozbrajając pułapki. Jeśli planujesz podróż bez złodzieja w drużynie, przygotuj się na ciężkie męki i bicie głową w ścianę. Złodziej potrafi zidentyfikować rzeczy i przedmioty o nieznanym przeznaczeniu. Dzięki specjalności w atakach od tyłu potrafi być także wspaniałym zabójcą... i przekonasz się, jak bardzo jest niezbędna ta postać w wielu kłopotach. Złodziej to otwarte drzwi, których nie skruszyły ani siła, ani magia. Złodziej to zręczność, szczęście i spryt. Złodziej to istota, która nigdy nie mówi „nie mogę tego zrobić" albo „to niemożliwe". Dla złodzieja każdy problem to tylko kwestia ilości czasu potrzebnego na jego rozwikłanie. Doskonałymi złodziejami są gnomy i hobbici.

Klasy MAGÓW (mags) będą opisane później, w Księdze Czarów. Najlepsi magowie rekrutują się spośród elfów, gnomów, półelfów i ostatecznie ludzi, choć mówi się, iż brak im dostatecznej wiedzy i cierpliwości, by zgłębić najtajniejsze sekrety tej sztuki. Ludzie jednak zaprzeczają takim stronniczym opiniom.

RYSOWANIE MAPY

Podróżując po tajemniczych komnatach możesz się zgubić, więc żeby niepotrzebnie nie powtarzać wcześniej zbadanych miejsc, powinieneś tworzyć mapę swoich poruszeń w grze. Aby Ci pomóc w tej trudnej pracy, programiści zaopatrzyli grę w przydatną opcję automatycznego rysowania przebytej drogi. Aby użyć tej opcji, spójrz na KRÓTKĄ LISTĘ. Jeżeli skorzystasz z opcji mapy, zobaczysz na niej wszystkie przebyte przez Ciebie korytarze oraz zaznaczone miejsce, w którym się aktualnie znajdujesz. Spotkane w labiryntach MAGICZNE USTA podają wskazówki, jednakże zwykle w postaci zagadek i rymowanek. Pomogą Ci znaleźć miejsca, gdzie nie działa żadna magia, które wysysają magię i życie oraz takie, które regenerują magię. Tu niestety zwykle trzeba zdrowo popracować głową, by zrozumieć niektóre wskazówki.

Każdy piksel (kwadrat) tworzący Twą drogę na mapie odpowiada długości około 10 stóp.

MIEJSCA, KTÓRYCH JUŻ NIE MA

Jeśli kiedyś już podróżowałeś tymi ulicami, z pewnością pamiętasz takie miejsca, jak sklepy z ekwipunkiem, banki, świątynie, gildie itp. Gdy Skara Brae zostało zniszczone, ich właściciele zamknęli interes na czas nieokreślony. Tych, którzy nie zamknęli kramów, nikt już więcej nie widział, podobnie jak oferowanych przez nich dóbr. Musisz więc znaleźć alternatywy dla tych miejsc. Czasami ich brak, więc należy sobie radzić bez nich. Jeśli nie możesz kupić miecza, to go zdobądź, ukradnij, zamień za coś, co masz, wygraj... zresztą niech pracuje Twoja inteligencja!

STARA GILDIA

Dawniej można było tu znaleźć przedstawicieli każdego z 10 zawodów krainy. Byli oni odpowiedzialni za awans każdego podróżnika z wystarczającą liczbą punktów doświadczenia na wyższy poziom umiejętności. Podczas czarnych dni, które nadeszły dla Skara Brae, oni pierwsi uciekli lub zostali zgładzeni przez hordy zła. Pozostał tylko Stary Człowiek – Mistrz Mistrzów – który wytrwał na posterunku, aby umożliwić Twoim bohaterom awans, o ile nabiorą odpowiedniego doświadczenia.

WSKAZÓWKI UZYSKANE W OBOZIE UCHODŹCÓW

Celem Twojej pierwszej wyprawy powinny być ruiny Skara Brae, gdzie znajdziesz Świątynię Szalonego Boga Tarjana. Tam również znajduje się Stara Gildia, gdzie Twoi bohaterowie mogą awansować.

Unikaj kiedy możesz potencjalnych pułapek używając czaru TRAP ZAP, który zneutralizuje każdą bez wyjątku.

Zanim ruszysz na kolejną przygodę, zorientuj się czy wszyscy w drużynie są w pełni sił.

SYSTEM WALKI

Walka jest najszybszym i najczęstszym sposobem zdobywania doświadczenia. Uważaj jednak, abyś nie przecenił swoich możliwości bojowych. Jeśli dysponujesz postaciami pierwszopoziomowymi, jedyni przeciwnicy, przed którymi nie musisz czuć lęku, to... komary. Wszystkich innych albo traktuj z całą powagą, albo przygotuj się na wgranie poprzednio zgranego stanu gry lub na tworzenie nowych postaci. Wszelako z każdym następnym ubitym wrogiem Twoja postać (cię) będzie wręcz krzepła w oczach, nabierając coraz większego doświadczenia. Z czasem zaczniesz budzić lęk, a sama obecność Twego alter ego wystarczy, by niektórzy wrogowie w panice opuszczali pole walki.

Rozpoczynając pierwszą walkę pamiętaj o tym, że:

– Nie można atakować przeciwnika wręcz z odległość dalszej niż 10 stóp.

– Walka jest podzielona na rundy.

– W każdej rundzie określasz, co dana postać z drużyny ma robić. Możliwe działania to:

ATTACK FOES – bezpośrednie starcie wręcz. W ten sposób mogą walczyć jedynie 4 pierwsze postaci. Opcja ta nie wyposaża walczącego w broń, która musi być wybrana przed atakiem.

DEFEND – obrona. W tej rundzie postać nie robi nic poza obroną przed atakiem wroga.

PARTY ATTACK – atak na członka własnej drużyny. Używane gdy sojusznik zdradzi, zniewolony potwór się zbuntuje lub postaci coś odbije (na przykład pod wpływem czarów przeciwnika).

CAST A SPELL – rzucanie czarów. Ta opcja umożliwia czarodziejom korzystanie z ich umiejętności. Wprowadź kod czaru i sprecyzuj cel ataku, jeśli jest to konieczne. Pamiętaj tylko, że czar ma to siebie, że MOŻE zadziałać, ale wcale nie MUSI.

USE AN ITEM – używanie przedmiotów.

BARD SONG – bard może wspomóc swą pieśnią walczących w tej rundzie (oczywiście tylko przyjaciół).

HIDE IN SHADOWS – złodzieje mogą chować się w cieniu – pozwala im to pozostać niezauważonymi w tej rundzie, a w następnej zadanie krytycznego ciosu wrogowi od tyłu. Metoda walki może mało „fair play", ale bardzo skuteczna. Jak każdy cios w plecy.

– Walczyć wręcz mogą tylko pierwsi czterej bohaterowie. Pozostali trzej mogą atakować (i być atakowanymi) tylko magią lub bronią działającą na odległość.

– Jeśli ktoś z drużyny zostanie zabity lub w inny sposób obezwładniony, zostaje automatycznie przeniesiony na koniec listy postaci.

– Gdy bitwa się zakończy, między przytomnych członków drużyny zostanie rozdzielone doświadczenie i zdobyte skarby.

WSKAZÓWKI UZYSKANE W OBOZIE UCHODŹCÓW – POSTACIE

Nie martw się specjalnie, jeśli któraś z Twoich pierwszopoziomowych postaci zginie – po prostu stwórz następną. Pierwszopoziomowcy to mięso armatnie (czy może, by zostać w konwencji fantasy, „mięso dla smoków") i kości tysięcy potencjalnych kandydatów na herosów kruszeją wśród szczątków przerdzewiałych zbroi... „Ktoś zginąć musi, by bohaterem mógł zostać ktoś" – jak mówi alternatywny Szekspir.

Niemniej jednak, gdy Twoja drużyna osiągnie mniej więcej trzeci poziom umiejętności, kopiuj regularnie swój dysk z charakterami lub przygotuj się na łzy po ich utracie, bo to już poważna strata. Dodam tylko (po cichu), że możliwe są wredne manipulacje na zgranych stanach gry, umożliwiające bezproblemowe podrasowanie wszystkich parametrów postaci, ale mam nadzieję, że czytelnicy tego opisu są ludźmi honorowymi, gardzącymi takim sposobem zdobywania sławy. Na wszelki wypadek nie podam sposobu, jak to uczynić (ale dla chcącego – nic trudnego, należy tylko pobawić się programem typu FileMaster).

Zwracaj uwagę, by postać miała wysokie parametry (16, 17, 18) w obrębie swoich atrybutów (tzn. zręczności itp.), ponieważ stanowią one o klasie postaci i zwiększają szanse przeżycia. Na przykład: wysoka zręczność daje Ci plusy do obrony (AC), szczęście pozwoli przeżyć przypadkowe wpadnięcie w pułapkę (lub nawet jej uniknąć, choć w teorii POWINIENEŚ w nią „wdepnąć"), kondycja doda ci Punktów Wytrzymałości (HP), a wysoka inteligencja doda bonusowe Punkty Magii tak potrzebne każdemu Magowi.

Biegłość w wykonywaniu niektórych profesji zależy w dużym stopniu od określonych atrybutów. Mag, który jest silny, ale głupi, jest dużo mniej przydatny niż mag inteligentny, lecz słaby. Z kolei słabowity, acz przemądrzały wojownik czy niezręczny złodziej nie są też dobrymi kompanami do wędrówki. Nikt też nie lubi pechowców...

Doceń wartość sprawności. Postacie o najwyższej zręczności zawsze uderzają szybciej. Wykorzystaj ten fakt w walce, odpowiednio grupując swe postacie.

Pamiętaj zawsze, że im mniejszy numer oznaczający klasę pancerza (AC), tym trudniej trafić obiekt ataku. Używaj wszelkich dostępnych metod OBNIŻANIA jej u swoich postaci (czary, pieśni barda, przedmioty). Pamiętaj: im NIŻSZE AC, TYM LEPIEJ (znany jest przykład początkującego gracza RPG, który „czarami nad zgrywką" podrasował swoje postacie, dając WSZYSTKIE parametry na „full" i bardzo się dziwił, że tak wspaniali herosi padają jak muchy, trafiani raz za razem przez jakieś mało groźne stwory).

Pamiętaj, aby postacie z drugiego rzędu (poza 4 pierwszymi) miały zawsze jakąś broń działającą na odległość. W ten sposób możesz atakować przeciwników z dalszych pozycji.

Jeden bohater może nieść maksymalnie 12 przedmiotów. Postać może ich używać przez komendę EQUIP. Cała sztuka polega na używaniu właściwych przedmiotów we właściwym czasie.

W grze znajdziesz setki, a może i tysiące różnych przedmiotów. Wiele z nich może być magicznych, z czym wiążą się zwykle dodatkowe możliwości, np. magiczna broń zadaje więcej ran, magiczna zbroja lepiej chroni, cudowna woda leczy, talizmany chronią przed rozmaitymi czarami wroga, itp. Inne, np. kolorowe klucze, są niezbędne do ukończenia gry. Istnieją też przedmioty przydatne tylko określonej klasie postaci, np. różdżka dla czarodzieja – każdy może ją nosić, ale nie każdy może jej używać. Zatem niech każda postać bierze takie przedmioty, z jakich będzie miała największy pożytek. Co złodziejowi z czarodziejskiego topora, nawet jeśli będzie w stanie go unieść? Na pewno szczęśliwszy z jego posiadania byłby krasnolud – wojownik.

c.d.n.

CASQET

Listy

Na początek informacja dla wszystkich, którzy doszukiwali się w poprzednim numerze ACS primaaprilisowych żartów – nie było takich.

WASZYM ZDANIEM

Ostatnio często pojawiają się ciągle poprawiane wersje FlashROMu dla kart PPC. Teraz nowe wersje FlashROMu mają własne BootMenu uaktywniane przy bootowaniu komputera poprzez przytrzymanie klawisza [Esc]. Można w tym BootMenu ustawić kilka parametrów dla karty. Niestety, posiadacze kart PPC, którzy mają Amigę zamontowaną w wieży i posiadają interfejs dla klawiatury PC (no i oczywiście klawiaturę PC) po „upgrejdowaniu" FlashROMu nie mogą uaktywnić nowego BootMenu. Przytrzymanie klawisza [Esc] przy bootowaniu komputera nic nie daje, BootMenu nie chce się pokazać. Też miałem ten problem, ale znalazłem przez przypadek rozwiązanie. Otóż okazało się, że wystarczy przy bootowaniu komputera bardzo szybko naciskać klawisz [Esc], a NIE TRZYMAĆ GO cały czas. Czasami może nie zadziałać, ale po kilku próbach BootMenu uaktywnia się.

Karson.TakTroche

Chciałbym poruszyć pewien temat. Chodzi o chamstwo na IRCu. Nie boję się tego nazwać po imieniu. To, co tu opiszę, stało się dnia 23.03.99 na kanale #amigapl w godzinach 13-15.

Ponieważ nie łącze się z domu (nie mam na razie modemu), uczęszczam do kawiarenki. Tego dnia zwątpiłem w nas, amigowców. Wszyscy bywający od czasu do czasu na tym kanale znają zapewne człowieka (?) ukrywającego się pod lamerską ksywą Tygrys. W pewnym momencie osoba łącząca się z tejże kawiarenki została zbanowana, a wraz z nią ja. Do tej pory nie wiem, co zrobiłem. Prosiłem go o zdjęcie bana, ponieważ kawiarenka jest na razie jedynym miejscem, z którego mogę się połączyć z Internetem, a wiem, że inni kieleccy amigowcy też się z niej łączą. Na co on opryskliwie odpowiedział, że go to g... obchodzi i że więcej już się nie połączę. Ta odpowiedź bardzo zachwiała moją wiarę w amigową brać. Wydaje mi się, że amigowcy powinni jak jedna wielka rodzina trzymać się razem i pomagać sobie nawzajem, a nie podkładać kłody pod nogi. W związku z tym wydarzeniem nasunęły mi się dwa pytania:

– Czy znany amigowiec ma prawo poniżać mniej znanego?

– Czy to, że Tygrys pisze artykuły do MA, stawia go ponad wszystkimi?

Z jego zachowania można wywnioskować, że odpowiedź na oba pytania jest pozytywna. IMHO odpowiedź brzmi NIE. Niezależnie, jaką masz Amigę i jak jesteś znany w amigowym światku, powinieneś być jako amigowiec traktowany z godnością i poszanowaniem.

Tak jak obiecałem panu Tygrysowi, ogłaszam konkurs na amigowego chama roku '99 i jako pierwszego kandydata do tego „zaszczytnego" tytułu proponuje właśnie jego. Kolejne nominacje i głosy wysyłajcie na adres:

marcarz@polbox.com

Formularz do głosowania na chama roku jest też na stronie Klubu Amigowców:

www.amiklub.w.pl

Z dniem, w którym napisałem ten tekst, ogłaszam, że moja osoba nigdy, przenigdy nie stanie na kanale #amigapl (zresztą nic nie tracę, tam nic się nie dzieje ;)).

MarCarz^Ind

Pozdrowienia ze Świętochłowic od Amigowców, jak i od Pecetowców (oni też uważają, że wasze pismo jest super).

Krystian

No proszę, kto by pomyślał... Dzięki.

PYTANIA

Czy i gdzie (i za ile) można kupić wasze koszulki? Nie prowadzimy sprzedaży ani rozdawnictwa (jaki fajny wyraz) koszulek ACS. Owszem, zamówiliśmy kiedyś w Amiga Promotion Group kilka koszulek z logo ACS, jednak były one przeznaczone dla redakcji.

Jaką konfiguracją A1200 trzeba dysponować, żeby emulować Maca? Minimum to 4 MB pamięci Fast i dysk twardy (bo procesor 020 i system minimum 2.0 już masz). Jeśli chodzi o wymagania zalecane, to wiadomo: im lepszy procesor i więcej pamięci, tym lepiej. Ponadto czytnik CD ułatwi pozyskiwanie macowych danych i programów, zaś karta graficzna i oddzielna partycja macowa (zamiast plikopartycji) przyspieszą pracę. W praktyce o znośnej pracy można mówić już na Amidze z pełnym (z MMU) procesorem 040 i 16 MB FAST RAM. Dokładniejsze informacje na temat amigowych emulatorów Maca znajdziesz w ACS 5/97 (Shapeshifter) i 2/99 (Fusion).

Co to za nowa Amiga, która powstała i w związku z tym będziemy musieli pozbyć się Amig 1200? Oj, nie czyta się newsów... Już w ACS 5/98 donosiliśmy, że POWSTANIE (jeszcze nie powstał) nowy model Amigi oparty na nowym procesorze pozyskanym dzięki firmie Gateway i działający pod kontrolą Amiga OS 5. Nie zanosi się, aby powstały karty turbo do A1200 pozwalające zamienić nasze tysiącdwusetki w nowy model, tak jak nie powstały karty turbo zmieniające A500 w A1200. Dlatego jedynym sposobem na przesiadkę na Amigę nowej generacji będzie po prostu zakup nowego modelu. Oczywiście nikt nie będzie „musiał" pozbywać się A1200 – można pozostać przy tym modelu, tylko że w momencie pojawienia się nowej Amigi będzie to równie przyszłościowe, jak obecnie posiadanie A500.

Jaką konfigurację trzeba mieć, by na A1200 uruchomić amigowego Quake'a? Aby go URUCHOMIĆ, wystarczy 8 MB FAST (procek 020 i kości AGA już masz), koprocesor, dysk twardy i czytnik CD. Jednak przy takim konfigu po odpaleniu Quake'a mamy slideshow, nie grę. Niestety, pomysł na przekonwertowanie Quake'a na stare Motorolki okazał się poroniony, bowiem nawet na najsilniejszej konfiguracji (060 + krata graficzna) można płynnie pograć jedynie w loresie. Gra rozwinęłaby skrzydła na PowerPC, jednak ClickBOOM nie jest zainteresowany wersją Quake'a pod ten procesor. Szczegóły w ACS 7-8/98, gdzie Quake został wzięty pod lupę.

Czy nowe, szybkie twarde dyski (np. szeroko reklamowane UDMA) będą współpracować ze standardowym kontrolerem w Amidze 1200? Tak, ponieważ są kompatybilne w dół. Oczywiście kontroler A1200 nie wykorzysta pełni ich możliwości (chodzi głównie o szybkość przesyłu danych), ale z nimi „zagada".

Które dyski twarde są najbardziej niezawodne przy współpracy z Amigą 1200 (chodzi mi o firmę)? Na ten temat jest wiele opinii: jeden sparzył się na dysku x, innemu ten sam typ chodzi doskonale i tym podobne sprawy. Generalnie najlepiej sięgnąć po dyski dominującej na rynku trójki: Seagate, Western Digital i Quantum (co nie znaczy, że dyski innych firm są do kitu).

W ofercie polskich sprzedawców hardware'u nie widziałem, żeby można było kupić twardziela o pojemności poniżej 1 GB. Gdzie mógłbym kupić HDD 540 MB lub 850 MB? Firmy nie oferują dysków poniżej 1 GB, ponieważ takowe nie są już produkowane. Firma GIFT ma w swojej ofercie małe dyski Quantum, jednak skrót „TEL" zamiast ceny sugeruje, że zostało już po nich tylko wspomnienie. Niemniej zadzwoń do Puław (telefon w reklamie) i dowiedz się szczegółów. Jeśli to nic nie da, pozostaje Ci zakup używanego twardziela – śledź nasz dział INTERFACE.

Co to jest optymalizacja? Jakie korzyści przynosi np. zoptymalizowanie partycji na twardym dysku? Optymalizacja to takie uporządkowanie danych, by ich postać była jak najdoskonalsza (optymalna) do użycia w określonym celu. Optymalizacja danych na partycji dysku (zwana też defragmentacją) polega na takim ich przemieszczeniu, aby możliwie jak najwięcej plików zajmowało ciągły obszar na nośniku zamiast składać się z rozproszonych po całym dysku fragmentów. Dzięki temu pliki wczytują się nieco szybciej i ciszej (dysk mniej „mieli"). Można również przeprowadzić optymalizację partycji pod kątem szybszego wczytywania ikon pod Workbenchem itp.

Optymalizacja kodu programu polega na czym innym, ale ma podobny cel: zwiększa szybkość działania programu i/lub zmniejsza jego objętość. I w tym przypadku optymalizację można przeprowadzić „pod kątem" – np. właściwości określonego typu procesora. Niektóre pakiety oprócz podstawowej wersji pliku głównego (działającego na wszystkich procesorach, od 68000 poczynając) zawiera alternatywne pliki wykonywalne zoptymalizowane pod kątem procka 020, 030, 040 i/lub 060.

Jakich programów używać do optymalizacji danych na twardym dysku? Polecamy dwa użytki shareware: polski OrderMaker lub amerykański ReOrg.

Czy jest szansa na Blitz Basica na PowerPC? Nie jestem ekspertem od Blitza, ale chyba nie minę się z prawdą, jeśli odpowiem: znikome.

Mam A1200 (OS 3.0) z 2 MB Chip i HDD 1 GB. Zamierzam kupić czytnik płyt CD. Czy na takim sprzęcie będzie można odpalić gry z CD32? A1200 nawet z czytnikiem różni się nieco od CD32, poza tym CD32 startuje (bootuje się) z CD, co w przypadku A1200 z CD nie jest normalnie możliwe. Niektóre gry na CD32 można odpalić z Workbencha, po starcie systemu z HDD, inne trzeba zabootować z płyty. Aby uruchomić te ostatnie, popularne pakiety do obsługi czytnika CD (CDFSCache, AsimCDFS) oferują emulatory CD32. Programy takie „udają" pewne specyficzne dla CD32 rozwiązania (np. wewnętrzną pamięć konsoli na save'y i highscore'y czy emulację kontrolera CD32), jednocześnie degradując system do podstawowej konfiguracji (wyłączenie cache'u procesora, pamięci Fast itp.). Przede wszystkim jednak pozwalają na bootowanie gier z krążków.

Twoja konfiguracja jest dobra dla emulatora CD32 (to, że masz system 3.0, a konsola 3.1, nie ma znaczenia). Powinieneś jednak dorzucić nieco pamięci Fast. CD32 dysponuje tylko 2 MB pamięci Chip, ale Twoja Amiga musi przecież załadować gdzieś emulator, nieprawdaż? Jeśli program nie odnajdzie pamięci Fast, załaduje się do Chipu (co przy okazji zmniejszy jego prędkość działania). Przy zajętej części Chip te gry, które wykorzystują niemal całe 2 MB, po prostu się nie uruchomią.

Rafał Belke

Alternatywa dla TPSA

Opłaty za telefon to zmora internautów, więc każdy sposób na ich zmniejszenie jest mile widziany. Pisaliśmy już o dostępie do Internetu poprzez kablową sieć telewizyjną, pisaliśmy o usłudze callback, pora więc wspomnieć o trzecim rozwiązaniu – konkurencji dla TPSA.

W związku z postępującą demonopolizacją polskiej telefonii pojawiają się firmy, które chcą konkurować z TPSA na upatrzonych przez siebie obszarach, oferując podłączanie własnych linii stacjonarnych telefonów. Oczywiście aby miały szanse z gigantem, muszą oferować konkurencyjne ceny za połączenia, a nawet specjalne taryfy dla internautów, którzy zawsze są mile widzianymi klientami :). Na przykładzie jednej z już działających firm opiszemy potencjalne korzyści płynące z rezygnacji z usług TPSA.

GORZOWSKA ALTERNATYWA

Teleton to młoda firma, która dopiero rozpoczyna atak na polski rynek. Sam nie wiem, co skłoniło zarząd tej właśnie firmy do wkroczenia na teren Gorzowa, ponieważ jest to miasto dość małe. Ale co się stało, to się stało.

Jednym z atutów tej firmy jest podejście do klienta. Jeśli nie wiecie, o czym mówię, spróbujcie załatwić jakąkolwiek sprawę w Telekomunikacji. Teleton można nazwać firmą przyjazną dla użytkownika, ponieważ zawsze ktoś jest gotowy do udzielenia nam informacji. Jeśli panie z działu obsługi mają jakiekolwiek wątpliwości (zdarza się to naprawdę bardzo rzadko), rozmowę z klientem przejmuje dyrektor działu. Tych panów naprawdę trudno zagiąć; odpowiadają na każde nawet najbardziej pokręcone pytanie.

Poza tym informacje są naprawdę wiarygodne. Wiem, że to głupio brzmi, ale gdy w tPSA próbowałem dowiedzieć się czegoś o ISDN, od każdego człowieka dostawałem coraz dziwniejsze informacje, gdy ludziom tym przedstawiałem poprzednią wersję, twierdzili, że o niczym nie wiedzą i tak w kółko.

Jeśli mamy jakiekolwiek wątpliwości, a nie chcemy wychodzić z domu, do naszej dyspozycji jest bezpłatny (dla abonentów tejże sieci) numer telefonu. Oprócz otrzymania informacji można za jego pośrednictwem zablokować telefon w dowolnych godzinach (np. gdy rodzice są w pracy), można również zablokować międzymiastowe, numery 0-700, przełączyć rozmowę na inny numer jeśli ten pierwszy jest zajęty, zamówić budzenie i inne tego typu usługi. W momencie, kiedy to piszę, większość z tych usług jest za darmo albo kosztują GROSZE.

OK, ale dosyć o „otoczce" – pora odpowiedzieć na pytanie.

JAKIE KORZYŚCI FIRMA OFERUJE INTERNAUTOM?

Otóż obowiązują dwie taryfy rozliczeniowe. Wyboru jednej z nich dokonuje klient przy podpisaniu umowy o założenie telefonu. Pierwsza z nich jest kopią taryfy TPSA – abonament 11 zł, a impulsy lecą co 3 minuty (na połączeniach lokalnych). Stawka za impuls jest identyczna z tą w TPSA i wynosi 26 groszy. Czyli, pomijając abonament, godzina surfowania po Internecie kosztuje 5,20 zł.

Druga taryfa ucieszy wszystkich ludzi sieci – abonament kosztuje 17 zł, a impuls skacze co 5 minut (lokalne połączenia), stawka za impuls wynosi również 26 gr. Przy tej taryfie koszt godziny internetowania spada do 3,12 zł. Nieźle, co?

Mimo że połączenie z Internetem uzyskujemy nadal przez tepsowy numer 0202122, płacimy według stawek Teletonu. Pewnie zapytacie, dlaczego trzeba dzwonić na 020? Po prostu firma nie dorobiła się jeszcze własnego sztywnego łącza. Jeśli tego dokona, być może korzystanie z ich numeru będzie jeszcze bardziej konkurencyjne cenowo. Jednak nic na razie nie wiadomo, więc nie będę spekulował. Możliwe jest także, że dostęp do Internetu zostanie poprowadzony siecią kablową, bowiem firma oferuje także telewizyjną „kablówkę". Zresztą „dzięki" temu nie może wkroczyć na tereny tych spółdzielni, które już podpisały umowy z innymi providerami kablówki nie myślącymi nawet o Internecie.

ZAKOŃCZENIE

Jak widać, warto rozglądać się za firmami oferującymi usługi telekomunikacyjne w naszej okolicy. Na razie są to pojedyncze jaskółki, ale w przyszłości możemy się spodziewać większego ruchu, bowiem ta dziedzina jest postrzegana jako rozwojowa i atrakcyjna dla inwestorów. Dlatego nie traćcie nadziei nawet jeśli nie mieszkacie w wielkim mieście – w przyszłości i do Was może zapukać konkurencja dla byłego monopolisty...

Rafał Bentkowski
bennytft@free.com.pl

PS. A tymczasem TPSA znowu podwyższa cenę abonamentu do 18 zł z VAT, mówiąc przy tym o uwolnieniu najniższych taryf w soboty i niedziele na rozmowy międzymiastowe przez całą dobę (TPSA znowu suxxx).

Szpieg z Krainy Deszczowców donosi...

Wiemy, wiemy, ACS jest pismem traktującym o Amidze, jednak zdecydowaliśmy się na ten mały „skok w bok", by pokazać istną tragikomedię rozgrywającą się w obozie PC. Nasz człowiek (na codzień pecetowiec) w obozie przeciwnika zdobył te informacje z pierwszej ręki (na konferencji Microsoftu), a więc wszystkie są

Mowa będzie o najnowszej wersji pecetowego systemu operacyjnego (system – to brzmi dumnie) Windows, sztandarowego produktu gigafirmy Billa G. 3. marca bieżącego roku miała w Warszawie miejsce konferencja prasowa Microsoft dotycząca Windows 2000. Mimo kuszących obietnic i szumnych zapowiedzi, nie pokazano nawet złamanej ikonki, za to wykorzystano okazję do zaprezentowania nowego standardu: Ready for Windows 2000 (ciekawe, jak długo nad tym deliberowano?). O co chodzi? Ano o wymagania techniczne, które skwapliwie ukryto za tym zgrabnym hasełkiem.

Najnowsza Wingroza pociągnie „już" na procesorze taktowanym zegarem 300 MHz z 64 megabajtami pamięci operacyjnej! Ufff, a już się obawiałem, że goście z M to ponuraki. Już dawno zapomnieli o zasadzie, że system operacyjny ma być „przezroczystym" i mało wymagającym podkładem dla programów/gier, ponieważ to one powinny dostać jak najwięcej mocy komputera do swojej dyspozycji.

Przy okazji runęła też kolejna zasada, według której system dostosowuje się do sprzętu, na którym ma działać. Teraz to producenci pecetowych podzespołów muszą produkować taki hardware, by działał z Windows 2000! Sprzęt będzie testowany przez Microsoft i jeśli się nada, producent dostanie prawo do umieszczeniu na pudełku znaczka „Ready for Windows 2000". Przedstawiciel Microsoftu zapytany o to, czy W2000 będzie działać na nowych procesorach Pentium III Intela, odpowiedział, że wszystko zależy od tego, czy procek pomyślnie przejdzie testy. To już nie monopol, to dyktatura...

Na tym nie koniec: wśród materiałów prasowych, jakie wręczono uczestnikom konferencji, znalazło się stwierdzenie, iż nowy system zaoferuje zalety arcystabilnego Win NT, co zaoszczędzi kłopotu i kosztów (które w związku z zawieszeniami Win95 Microsoft bezwstydnie wyliczył na 500 USD rocznie). Sama radość ogarnia nasze serca! Najwięksi producenci hardware'u w pełni poparli nowy standard i z uśmiechami na gębach zapewnili wszystkich, że już za chwilkę, za momencik na półki sklepowe wpłyną nowe komputery w odpowiednich konfiguracjach.

Jednego tylko nie powiedziano... Ale i tak wszyscy wiedzą, że określenie „na każdą kieszeń" jest równie prawdziwe, jak uczciwość socjalistyczna. Chwalcie Pana, że nie dane Wam będzie zaznanie rozkoszy zabawy z nowym systemem...

E. Blair



Wieści z frontu

Jak pisaliśmy w zeszłym miesiącu, Amiga Inc oraz Amiga International stworzyły wspólnie nową firmę – Amiga. Dokonano małej przeprowadzki „wierchuszki" do San Diego. Zatrudniono nowych fachowców, którzy (co ważne), będą dysponować odpowiednim budżetem. Obecnie finalizowane są prace nad updatem obecnego systemu Amigi (o tym przeczytacie nieco dalej), nad którym pieczę sprawuje Haage & Partner. Jednocześnie trwają prace nad stworzeniem środowiska do tworzenia oprogramowania dla Amigi NG (wersja beta zapowiadana jest na trzeci kwartał bieżącego roku). Ponieważ nowy soft wymaga nowego sprzętu, tworzona jest hardware'owa architektura będąca punktem wyjścia dla wszystkich modeli Amiga NG. Planowane jest stworzenie pierwszego modelu, dającego początek całej serii nowych Amig (powstanie modelu, na którym przetestowane zostaną opracowywane rozwiązanie sprzętowe i systemowe planowane jest na koniec bieżącego roku).

OS 3.5



Na sierpień przewidywane jest udostępnienie systemu 3.5 szerokiej rzeszy Amigowców. Wydaje się, że ten termin zostanie dotrzymany, a już teraz zbierane są wstępne zamówienia na update (obecnie cena wynosi 30 funtów + VAT). Co nowego w OS 3.5?

– Obsługa partycji powyżej 4 GB, biblioteka lowlevel kontroluje wiele zadań związanych z obsługą dysków (skanowanie SCSI, czytanie fizycznych informacji z dysku, zapis i odczyt logicznych informacji w postaci RDB), nowy HDToolBox (także oparty na lowlevel.library).

– Ułatwienie dostępu do Internetu (klient TCP/IP, obsługa trybu multiuser, implementacja multi interface (Internet i Ethernet), klient pocztowy z nową biblioteką do obsługi e-mail itp.).

– Glow Icons, nowa biblioteka odpowiedzialna za ikony, które mogą mieć do 256 kolorów (z automatyczną adaptacją palety) i będą kompatybilne z NewIcons.

– Nowa biblioteka BOOPSI (pakiet nowych gadżetów BOOPSI kompatybilnych z wcześniejszymi).

– Edytor GUI dla developerów (działający na zasadzie WYSIWYG, oferujący automatyczną lokalizację).

– Rozszerzona obsługa CD-ROMów (ISO9660, RockRidge, Joliet (Win95/98) oraz kompatybilne z MAC HFS, obsługa MultiSession, nowy PlayCD).

– Pełne wspomaganie dla drukarek (drivery do większości popularnych drukarek, support dla PPC, nowe algorytmy do drukowania każdego rodzaju bitmapy oraz wiele innych).

– Support dla WarpUp PPC (przede wszystkim integracja z systemem).

– Ilustrowana dokumentacja w postaci plików w HTMLu (Workbench, DOS, ARexx, obsługa dysków) w dwóch językach (angielski i niemiecki).

– Likwidacja dotychczasowych błędów i ogólna poprawa działania systemu (w tym przyspieszenie działania Workbencha, rozszerzenie biblioteki ASL, przerobione biblioteki Bullet i Diskfont, nowe datatype'y dla formatów JPG, GIF, AIFF, nowe narzędzie do mountowania urządzeń SCSI oraz wiele innych).

Lista ta jest dość długa (choć nie wymieniłem wszystkich usprawnień). Jak system w nowej wersji będzie się sprawował – przekonamy się już wkrótce. Ale mimo zmian, na wersji 3.5 nie można się zatrzymać. Co więc po 3.5? Po pierwsze pakiety aktualizujące dla OS 3.5, a przede wszystkim – OS 4.0 (nowy Kickstart, rozszerzona obsługa PPC, nowy emulator procesorów z serii 68K dla PPC, wiele nowych bibliotek systemowych przeznaczonych do współpracy z PowerPC).

W związku ze zbliżającym się terminem publicznej premiery OSu poszukiwani są testerzy, którzy pomęczyliby nieco system w ostatniej fazie jego powstawania. Co ważne, testerem może zostać każdy z Was, kto spełnia poniższe warunki, a także wypełni ankietę-zgłoszenie i zostanie zaakceptowany przez ludzi odpowiedzialnych za tę fazę tworzenia systemu. Wymagania (konieczne jest spełnienie wszystkich z nich): dostęp do Internetu, wystarczająca znajomość języka angielskiego (przyznacie, że niezbyt precyzyjne określenie), wystarczająca ilość wolnego czasu (jak wyżej), posiadanie własnego klucza PGP, a także Amigi w minimalnej konfiguracji: MC68020, 6 MB RAM, twardy dysk, CD, układy AGA lub karta graficzna, OS 3.1. Ankieta do wypełnienia znajduje się na stronie Amigi. (AF)

http://www.amiga.com/amigaos35/beta-registration-e.html

Echo

Otwarty list Jima Collasa (w którym przyznał, że popełniono wiele błędów i zapowiedział kontynuowanie klasycznej linii Amigi) zainteresował nie tylko Amigowców. Jego większe części były cytowane także w ogólnokomputerowych (czytaj: głównie pecetowych) serwisach newsów. Może Amiga przestanie być utożsamiana z „klawiaturą podłączoną do telewizora, na którego ekranie wyświetlana jest rączka z dyskietką". (AF)

Nowe PPC

Dzięki współpracy firm ACT (Apollo), Haage & Partner oraz Titan Computers narodził się projekt o nazwie Twister PPC. Firmy planują stworzyć trzy modele amigowych kart turbo z procesorami G3. Zapowiadane cechy kart: procesor G3 PPC taktowany (w zależności od wersji) z częstotliwością od 300 do 450 MHz, 2 lokalne sloty PCI (z zegarem 100 MHz), 2 gniazda na pamięć (do 512 MB SGRAM), dwumegabajtowy flash ROM emulujący procesory 68K, drivery kart graficznych oraz SCSI, 512 KB cache. Karty zmieszczą się w „owieżowanej" A1200. Planowane jest także stworzenie dodatków w postaci karty graficznej (z kością wspomagającą 3D oraz 8 lub 16 MB pamięci graficznej na pokładzie) oraz Ultra Wide SCSI z supportem dla DVD. Cały ten sprzęt powinien znaleźć się w sklepach w ostatnim kwartale tego roku.

Ale to nie wszystko. Met@box (firma znana wcześniej jako PIOS Computer) stworzyła dla Amigi nową kartę o nazwie AmiJOE (będącą częścią całej serii kart JoeCard). AmiJOE będzie bazować na architekturze G3 PPC, na karcie znajdą się bowiem: procesor PowerPC750 G3 taktowany 333 lub 400 MHz, 1024 KB cache, 66 (w przypadku A1200) lub 100 (dla Amig 2000/3000/4000) MHz Local Bus, UniversalSerial Bus (USB), zegar czasu rzeczywistego (tylko dla A1200), Future Connector kompatybilny z PCI (modele 2/3/4000), gniazdo na pamięć SDRAM oraz Flash ROM. Planowane ceny kart: 599 Euro (wersja dla A1200, zegar 333 MHz), 899 (karta dla „dużych" Amig, procesor taktowany zegarem 400 MHz). Ceny nie zawierają VAT. AmiJOE powinien pojawić się w sklepach na początku trzeciego kwartału bieżącego roku.

Ale Phase 5 nie śpi. Także i ta firma zapowiada nowe karty oparte na procesorach G3/4. Jednak w odróżnieniu od poprzednio wymienionych, Phase 5 zachęca Amigowców do złożenia wcześniejszego zamówienia (z niewielką wpłatą początkową). Oczywiście nic za darmo. W zamian za kredyt firma oferuje niższe ceny dla osób, które już teraz zdecydują się na zakup. Jak będą wyglądać nowe Blizzardy? Blizzard G3/300 (dla A1200 w wieży): 300 MHz procesor PowerPC750, 1 MB Cache, Ultra SCSI (z transferem do 20 MB/s), trzy 400-megabitowe porty WildFire (IEEE-1394) umożliwiające podłączenie do 63 urządzeń, sloty na pamięć SDRAM (do 1 GB), PCI-Bridge-Connector. Sugerowana cena to 669 Euro (wpłacenie zaliczki w wysokości 125 Euro umożliwi zakup karty po specjalnej cenie 589 Euro).

Blizzard G4/300 (dla A1200 w wieży): podobnie jak poprzedni model z kilkoma różnicami – procesor G4 (PPC7400 300 MHz, Altivec), 128-bitowa jednostka przetwarzająca wektory. Cena: 749 Euro (dzięki zniżce tylko 659 Euro).

Cyberstorm G3/400 (A3000/4000): 400 MHz procesor PPC750, 1 MB cache, UltraWide SCSI (do 40 MB/s), trzy porty WildFire, slot na 1 GB SDRAM, PCI-Bridge-Connector. Cena: 949 Euro (ze zniżką 829 Euro).

CyberStorm G4/400 (A3000/4000): podobnie jak poprzedni model, ale z procesorem G4 (PowerPC7400, Alivec), praca na 128-bitowych wektorach. Cena: 899 Euro (ze zniżką 779 Euro).

Ceny nie zawierają VAT. Phase 5 zapewnia, że do swoich produktów dołączać będzie odpowiednie oprogramowanie, które pozwoli wykorzystać moc drzemiącą w nowych kartach. Składanie zamówień na stronie P5. (AF)

http://www.phase5.de/amiga/csg3ordere.htm

Nowe ROMy

Phase 5 wypuściła kolejny update Flash ROMów oraz bibliotek. Znajdziecie je na serwerze firmy. (AF)

ftp://ftp.phase5.de/pub/phase5/ppc/

Instrukcja do TVPainta

Jest nadzieja na ukazanie się instrukcji do tego programu w bardziej strawnej dla Amigi formie. Jak na razie dokumentacja dostępna jest jedynie w formacie PDF, jednak trwają pertraktacje dotyczące udostępnienia jej w postaci wydrukowanej bądź też plików (AmigaGuide i HTML). Jeżeli ktoś chce wywrzeć nacisk na decydentów, niech wyśle maila z prośbą o instrukcję w „zjadliwej" postaci. (AF)

Customer_service@newtek.comand

Mniej wystawców, więcej zwiedzających

Tak pokrótce można określić targi Amiga '99, jakie odbyły się w St. Louis. Z ważniejszych wydarzeń, jakie miały miejsce na imprezie, należy wymienić wystąpienie Jima Collasa, nowego przewodniczącego Amigi (jak zwykle podkreślona była rola amigowej społeczności) oraz prezentację systemu 3.5. Oprócz tego Holger Kruse, twórca Miami, zdradził nieco informacji dotyczących nowego projektu pod nazwą Daytona, będącego próbą przeniesienia Javy na Amigę. Swoje prezentacje miały między innymi Nova Design, NewTek, WeemsWare, a także Paul Nolan (twórca Photogenics). Odbył się ciekawy wykład na temat możliwości ImageFX (dyskusja skupiła się głównie na wersji 3.3 tego programu). Bezpośrednio po tym wykładzie Philip Nelson (NewTek) zademonstrował kilka sztuczek w Lightwave'owym modelerze. Jak widać, mimo mniejszej liczby wystawców, na targach działo się niemało. (AF)

Java na tapecie

Nie tylko autor Miami próbuje przenieść Javę na nasz komputer. Jikes, kompilator Javy, to pierwszy z programów na Amigę związany z tym językiem. Do jego odpalenia niezbędne są standardowe klasy Javy oraz ixemul.library.

Skrypty Javy obsługiwać ma Voyager w wersji 3. Oprócz tego autor browsera wprowadza także inne zmiany (między innymi zmienione zostanie GUI, zamiast hotlisty użyty zostanie Contact Manager, ulepszone zostaną dekodery jpegów i png, program będzie potrzebował mniej pamięci).

Javę obsługiwać ma też DryIce, nowy browser napisany od podstaw dla Amigi. Program będzie miał support dla HTML 4.0, XML, REBOL (prawdopodobnie). Nie będzie korzystał z MUI.

Jikes: http://www.ramjam.u-net.com/software/jikes/

Voyafer: http://www.vapor.com/

Amiga i Psion

Amigowców używających „poza domem" palmtopa Psion zainteresuje z pewnością fakt, że powstaje nowy pakiet umożliwiający wymianę plików pomiędzy Psionem i Ami. Pakiet o nazwie S5-trans jest w dość wczesnej fazie powstawania, ale oferuje już kilka ciekawych możliwości: kopiowanie (w obie strony), zmiana nazwy czy wyświetlanie katalogu. Neil Bothwick stworzył skrypt dla Dopusa pozwalający komunikować się z palmtopem przy użyciu tego programu. Autorzy pakietu pracują nad metodą pozwalającą zamountować dyski palmtopa w systemie operacyjnym Amigi. S5-trans współpracuje z Psionami z serii 5. (AF)

Corel i Amiga NG?

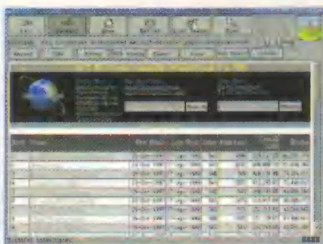
Jest prawdopodobne (choć nie pewne) iż twórcy CorelDraw i WordPerfect będą pisać programy dla przyszłej Amigi. Na Ami NG ma zostać wydany pakiet Corel-Office. Pierwsza jaskółka wiosny nie czyni, ale... (AF)

RC 5

Najnowsze notowanie Top 10:

1. Team EvangeLista (Macs Rule!:-) 161,759,820
2. Slashdot.org 111,128,412
3. Japan FreeBSD Users Group 74,068,005
4. Team Warped (OS/2) 72,201,307
5. Japan Linux Users Group 65,803,459
6. The Amiga RC5 Team effort 58,385,070
7. Libertarians for Privacy 43,745,371
8. L0phT Heavy Industries 43,391,503
9. Team Win32 (Windows) 40,735,885
10. LinuxNET RC5 39,243,358





GMPlay 1.3

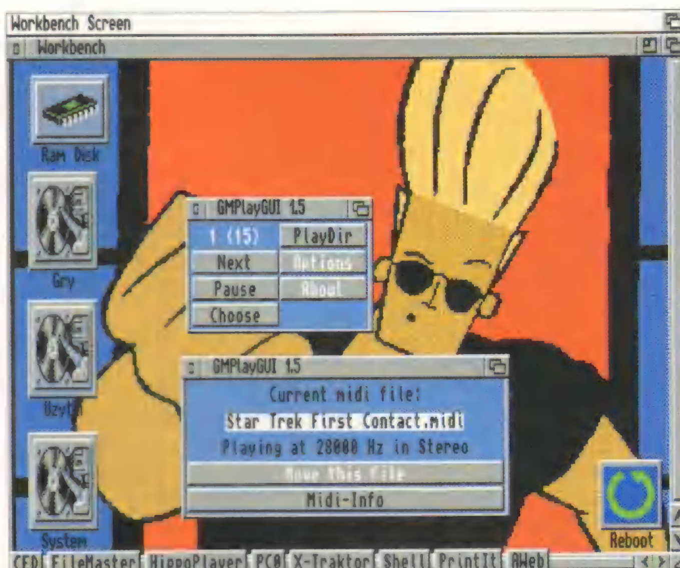
Na łamach ACS wielokrotnie opisywano programy do odtwarzania modułów oraz MP3. Najwyższy czas napisać coś o plikach MIDI.

Pliki MIDI zwane popularnie midami zdobyły sobie sporą popularność ze względu na to, że praktycznie każda karta dźwiękowa do PC potrafi je odtwarzać (z różną, często tragiczną jakością). Nasze kochane Amigi nie mają odpowiedniego scalaczka, który odgrywałby midy sprzętowo, więc pozostają nam rozwiązania programowe. Jednym z nich (jeśli nie jedynym w ogóle) jest program GMPlay, który odtwarza midy na poczciwej Pauli.

Pomysł, na którym opiera się działanie programu, jest bardzo prosty. Wraz z GMPlayem dostajemy pokaźny zbiór sampli (około 5,8 MB w wersji spakowanej). Każdy plik MIDI zawiera informacje, jakim instrumentem mają być odgrywane poszczególne dźwięki. GMPlay ładuje więc z dysku odpowiednie sample i odtwarza mida. Żeby było ciekawiej sample ładowane są do pamięci Fast, więc nie ubywa nam cennego ChipRamu.

Jakość dźwięku zależy od konfiguracji naszego komputera. Minimum podawane przez autorów to OS 2.0, CPU 020 i trochę Fastu. Na 68030 40 MHz można spokojnie słuchać midów z częstotliwością 28 kHz. Na słabszych maszynach trzeba zmniejszyć częstotliwość (minimum to 4 kHz), a na szybszych (040+) można ją zwiększyć (do 80 kHz).

Program możemy dowolnie skonfigurować według własnego uznania (każda opcja jest dokładnie opisana w dokumentacji). Sample, z których korzysta GMPlay, oraz pliki MIDI mogą być spakowane XPK (te dostarczane z programem są już spakowane). Jeśli „firmowy" zestaw sampli nam nie odpowiada, możemy go zastąpić innym - wykorzystując własne sample lub ściągając gotowy zestaw z Aminetu (uwaga: komplet sampli „GMTones", który znalazłem na Aminecie, jest skompresowany pakerem SHRI, który na 030 działa dość wolno i wydłuża czas ładowania midów, proponuję zatem przepakować sample SQSHem, który kompresuje równie dobrze, a jest szybszy).



GMPlay działa stabilnie (jeszcze mi nie zawiesił systemu), ale ma jedną poważną wadę. Otóż nie ma własnego GUI! Trzeba go więc odpalać z Shella i wklepywać opcje. Na szczęście na Aminecie można znaleźć programik GMPlayGUI, który eliminuje ten problem.

Na koniec wspomnę jeszcze, że GMPlay należy do giftware. Wersja dostępna na Aminecie ma numerek 1.3. Zapowiadana wersja 1.4 ma już mieć własne GUI oraz korzystać z AHI i PPC. Przypuszczam jednak, że wersja ta nie powstanie, bo autor przesiada się na PC. Raz na jakiś czas można jednak zajrzeć na stronę

www.amigaworld.com/support/gmplay/

i sprawdzić czy coś się w tej sprawie ruszyło.

PopoCop/RetroActive
pcop@polbox.com

X-Lab Process

Wyrzućcie z twardziela pirackie kopie ImageFX, Photogenics czy innego Art Effecta! Po raz kolejny (po opisie Grimma) chcę pokazać, ile ciekawych rzeczy można stworzyć za pomocą niekomercyjnych image processorów.

X-Lab Process jest w całości napisany w Blitz Basicu. Za jego pomocą można uzyskać naprawdę ciekawe, dobrej jakości efekty przy rozsądnej prędkości działania (niektóre efekty działają błyskawicznie, niektóre średnio, a najbardziej skomplikowane... no cóż... znowu herbatka). Program był testowany na A1200 040 33 MHz.

NO TO DZIABEN!

Odpalamy. Wybór rozdziałki.Po prawej stronie okno narzędziowe (TOOLS) z opcjami dotyczącymi manipulacji paletą (PALETTE TOOLS) i obrabianiem obrazka (PICTURE TOOLS). Wszystkie efekty dostępne są także z menu. Na dole widzimy listwę z licznikiem (pokazuje zaawansowanie wykonywania danej operacji), dwoma opcjami VIEW (pokazanie aktualnego obrazka w takiej palecie i rozdziałce, z której korzysta) i UNDO.

OPERACJE NA PALECIE

CONTRAST – regulacja kontrastu z przydatną opcją AVERAGE, której nie ma nawet w PPaint'cie.

COLOR – zmiana nasycenia całej palety obrazka.

BRIGHTNESS – po prostu ściemnianie lub rozjaśnianie całej palety (ale ściemniam ;).

RGB – zmiana nasycenia składowych red, green i blue.

EDIT PALETTE – edycja palety obrazka z wygodnym GUI (na widoku są wszystkie kolory, a nie ustrojstwo znane z Deluxe Painta). Są suwaki RGB i dobrze znane opcje, jak COPY, SPREAD i EXCHANGE.

RECALC PALETTE – usuwanie nieużywanych kolorów z palety.

NEGATIVE – negatyw obrazka z opcją nieużywania dowolnej ze składowych kolorów.

HISTOGRAM – graficzny wykres zajętości składowych w palecie rysunku.

OPERACJE NA OBRAZKU

OFFSET – ćwiartowanie (to bynajmniej nie od ćwiartki) obrazka.

FLIP – obrót obrazka lub jego części według osi Y lub X.

ROTATE – obracanie obrazka w płaszczyźnie XY.

ROTATE 3D – obracanie obrazka w trzech wymiarach, z opcjami ANTIALIAS i BACKGROUND COLOUR (ta ostatnia usuwa oryginalny obrazek).

MIRROR – lustrzane odbicie. Opcja nieźle zaawansowana – można sporo eksperymentować z podopcjami.

SCALE – skalowanie. Jest tu pożyteczna opcja zachowania proporcji obrazka.

TWIRL – zakręcona, zakręcona... Zasięg i umiejscowienie efektu określa-



Efekt WAVE 2 - może się przydać jako namiastka warpingu

my za pomocą współrzędnych X, Y i RADIUS. Natężenie za pomocą zmiennej ANGLE. Oczywiście mamy okienko podglądu, nie ustawiamy na chybił trafił.

LOUPE EFFECT – efekt lupy. Zasięg, umiejscowienie i natężenie jak wyżej.

WAVE 1 i 2 – czyli efekt falowania rysunku, w którym „fala" zaczyna się od określonego punktu (efekty przypominają mniej lub więcej wrzucenie kamienia do wody). Oba WAVE'y różnią się wynikami działania. Ustawiamy umiejscowienie i natężenie efektu.

CURVE – tym razem to klasyczne falowanie obrazka. Edytujemy tu odchylenie od osi X i Y oraz natężenie falowania.

CONVOLUTION – opcja edycji, odczytywania i zapisywania stworzonych filtrów, działająca na identycznej zasadzie, jak ta w PPaint. Określamy zaawansowanie działania filtru – NORMAL, MEDIUM, HIGH i VERY HIGH (im większe, tym wolniej i dokładniej działa).

PIXELISATION – efekt znany szerzej maniakom gier doomowatych. Tu zmnieniamy piksele nie tylko na 2x2, ale aż do 10x10.

To już wszystkie efekty, jakie znajdują się w tej wersji programu. Mało? Mało. Da się zrobić ciekawe rzeczy? Da się. Stracisz lotsa kasabubu na program? Nie. Trzeba szerzyć piractwo? Nie trzeba.

WADY TUDZIEŻ NIEDOCIĄGNIĘCIA

Pamiętajcie, że oceniam wady programu z punktu widzenia najlepszych procesorów komercyjnych, a X-Lab jest netware.

– Programowi zdarza się zawiesić przy kolejnej zmianie rozdziałki.

– Brak supportu dla kart graficznych i trybów 24-bitowych.

– Anormalny apetyt na CHIP RAM: gdy program odpali się w 640x512 w 256 kolorach, w części efektów właściwie nic się już nie da zrobić, niezależnie od ilości pamięci FAST (mam 16 MB FAST, a program ma to gdzieś – „Out of Chip mem" i finał). Na całe szczęście X-Lab ma opcję VIEW, czyli po prostu podglądu - powoduje to wyświetlenie obrabianego obrazka w rozdziałce i palecie jakiej używa. Tym niemniej program zmuszając do pracy w 640x256 pozbawia nas sporego komfortu pracy. Aha, trochę KB CHIP da się odzyskać dzięki Master Control Program i jego MEMORY PATCH (CHIP+FAST), ale podaję to raczej jako ciekawostkę...

– Podczas pracy z obrazkami 256-kolorowymi program zamiast dostosować menu i okienka do jego palety (jak np. PPaint) zawsze wcina swoje 4 kolory. Wprawdzie i o tym pomyślano, bo po przytrzymaniu lewego przycisku lub po szybkim dwukliku prawym przyciskiem myszy program wykorzystuje pełną paletę obrazka (drugi dwuklik to powrót do oryginału), ale to niezbyt eleganckie rozwiązanie.

– Nie ma sensu włączać programu w mniej niż w 256 kolorach. X-Lab otwarty przykładowo w 16 kolorach nie ditheruje obrazka o większej liczbie kolorów, jak przykładowo ImageFX, Photogenics czy nawet Grimm, ale wyświetla je podobnie jak systemowy MultiView (gdy Workbench otwarty jest w małej liczbie kolorów), czyli po prostu obcina paletę i na ekranie widać jedną wielką kaszanę.

– Jednopoziomowe undo.

– Obrazek można zapisać jedynie jako IFF ILBM.

ZALETY TUDZIEŻ SUPERLATYWY

+ Program jest netware.

+ Ciekawe efekty.

+ Możliwość własnej edycji filtrów, podobnie jak w Personal Paint.

+ Możliwość dowolnego obrabiania palety obrazka za pomocą suwaków RGB, kontrastu, jasności i koloru (czyli wszystko, co ma opcja ADJUST PALETTE w Personal Paint, a nawet więcej – bardziej rozbudowana opcja CONTRAST).

+ Program korzysta z systemowych datatype'ów, czyli liczba rozpoznawalnych formatów zależy od ich kolekcji.

+ Można operować na całym obrazku lub na jego dowolnej części.

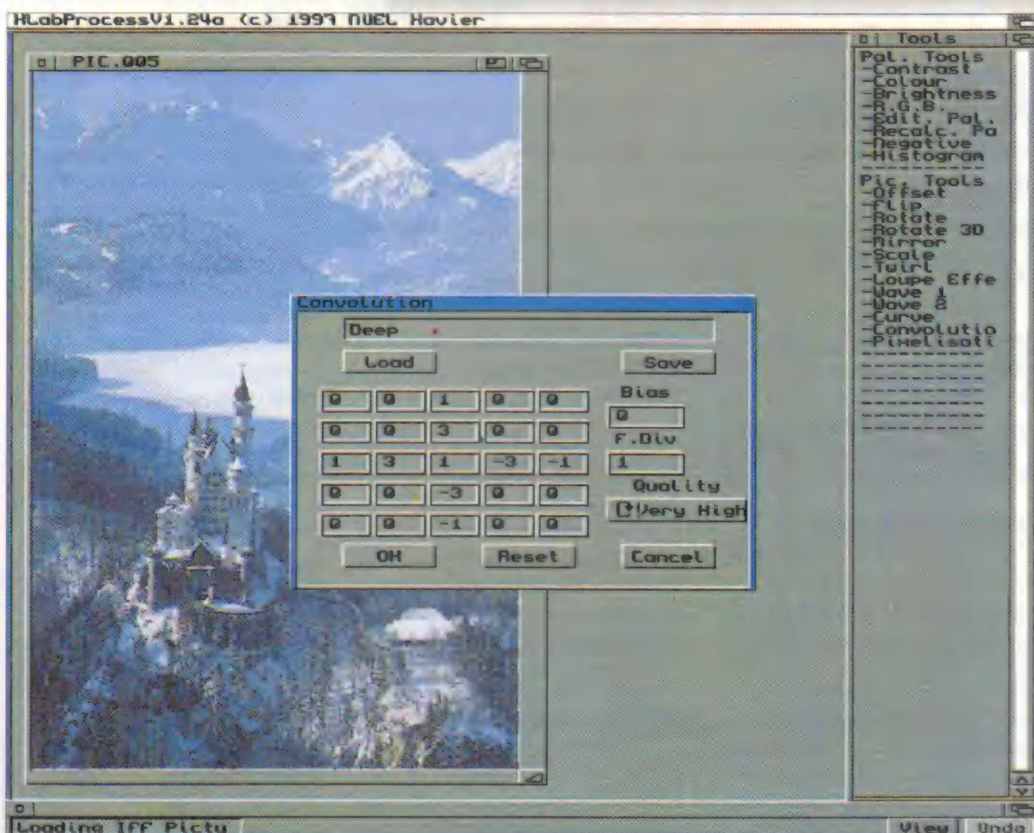
POFILOZUJMY...

W image processingu bardzo ważne jest eksperymentowanie, które w końcu doprowadzi do pożądanych (a czasem niespodziewanych – zarówno w sensie pozytywnym, jak i negatywnym ;) efektów. A kiedy już „zakumamy czaczę", to tworzenie własnych filtrów nie będzie większym problemem. Ktoś może zapytać, po kiego grzyba mu ta cała wiedza jak działa cyfrowa obróbka obrazu, skoro zgodnie z pecetowym sloganem PLUJ&PLUJ mamy w profesjonalnych programach graficznych (one) CLICK&WATCH (nazwa własna, horrorasta)? Dlatego, że nawet w najbardziej zaawansowanych i przyjaznych dla użytkownika (a czasem dla troglodyty) aplikacjach bez wiedzy, jak to działa, zrobi się tylko to, co potrafi 100% użytkowników owego programu. Jaki to częsty widok: początkujący w renderingu/image processingu klika kilka razy na gotowych obiektach/rysunkach i przez tydzień siedzi przed monitorem podziwiając w niemym zachwycie swoje dzieło. Czasami rzeczywiście jest ładne, ale każdy potrafi to zrobić w pięć minut. Geniusz ów zwołuje całą rodzinę, aby zobaczyli jaką mają zdolną ratolośl (także mogą się przyglądać w niemym zachwycie, byle tylko byli cicho). Rodzina z miejsca obwołuje go geniuszem grafiki komputerowej i jeśli tata/wujek ma znajomości, to taki cep ląduje w telewizji, czego efekty czasami widzimy.

Wymagania X-Lab: AGA, CPU 020, OS 3.x i 4 MB FAST. Czyli A1200 + 4 MB FAST. Zalecane więcej FASTu, szybszy procesor także nie zaszkodzi.

EDD (double „D")
alias ***Little Horror***


Efekt WAVE1 - czyli "kamień w wodę"



SavEd



Podkręcanie stanów gry jest niemal tak stare, jak same gry komputerowe. Na łamach ACS swego czasu uczyliśmy, jak oszukiwać komputer. Dziś przedstawię Wam dwa narzędzia ułatwiające życie graczom. Obydwa działają na innej zasadzie i uzupełniają się wzajemnie. Pierwszym z nich jest SavEd.

SavEd (jego najnowsza wersja nosi numer 1.2) to shareware'owy program autorstwa Polaka, Michała Stochmiałka, służący do edycji save'ów. SavEd jest programem rozbudowanym, przez co z pewnością jest w stanie zastąpić wszystkie potrzebne Wam wcześniej narzędzia do edycji stanów gry. W większości przypadków wystarczał Filemaster oraz kalkulator do przeliczania wartości w systemie dziesiętnym na szesnastkowe (i odwrotnie). SavEd umożliwia przeliczenie owej wartości (zawiera prosty kalkulator) oraz jej wyszukanie we wskazanym pliku. Wszystko to dzieje się niemal automatycznie – wpisujemy szukaną wartość, która jest przeliczana, a po wciśnięciu Search zostaje zlokalizowana (ale tylko w wersji zarejestrowanej, która kosztuje 10 PLN).

WIĘCEJ NIŻ KALKULATOR

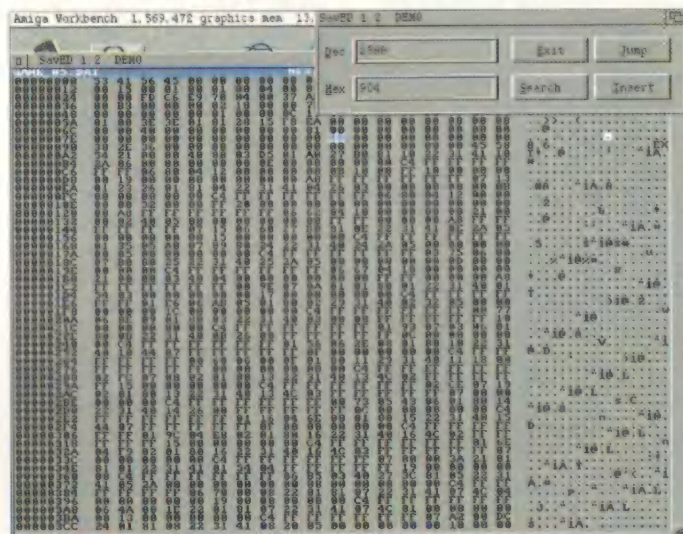
Ale SavEd to więcej niż kalkulator z opcją wyszukiwania. Jest to rozbudowany edytor. Pozwala użytkownikowi manipulować na wskazanym pliku: wyszukiwać zadane ciągi liter, cyfr, wymieniać je na inne (w kilku trybach - zamiana częściowa, ograniczona do danej liczby znaków itp.), zmieniać długość pliku. Pracę ułatwia wykorzystywanie clipboardu, a także opcje skoku na koniec czy początek pliku. Można także skoczyć do określonej linii lub bajtu, a w przyszłości autor zamierza wprowadzić znaczniki. Nie mogło zabraknąć takich komend, jak Cut, Paste czy Erase. Dużym ułatwieniem jest możliwość cofnięcia czynności (Undo) lub jej przywrócenia (Redo). Użytkownik sam określa maksymalną liczbę poziomów Undo. SavED jest w dużej części konfigurowalny (można wybrać rodzaj okna, fonty, paletę kolorów itp.)

Nie ma sensu rozwodzić się nad wszystkimi opcjami i ustawieniami programu. Autor dołączył guide w języku angielskim i polskim, przez co w razie jakichkolwiek wątpliwości można zerknąć do dokumentacji. Przewodnik po programie zawiera także przykładową procedurę podkręcania save'u. Autor krok po kroku opisuje, jak zwiększyć stan kasy w Legionie, dzięki czemu nawet początkujący Amigowcy, którzy kupują ACS od niedawna (i nie czytali dawnych artykułów Suicide'a), bez problemu poradzą sobie z większością gier.

A jeżeli twórcy gry chcąc skomplikować życie „włamywaczom" zakodowali interesujące nas wartości, nie należy załamywać rąk, lecz sięgnąć po kolejny program, o którym obok.

Artur „R2D2" Frankowski

PS. Wymagania SavEda: system 2.0+, reqtools.library v.38+



Cheater



Co zrobić, gdy w jakiejś grze nie można nagrać stanu rozgrywki? Zdarza się to dosyć często (głównie w strzelaninach i grach zręcznościowych). A co zrobić, gdy autorzy tak zaszyfrowali kluczowe wartości, że znalezienie ich w pliku graniczy z cudem?

Pół biedy, gdy chcemy tylko ułatwić sobie zabawę, problem zaczyna się, gdy mimo prób nie możemy przejść etapu czy planszy. Pozostaje spisać program na straty, albo... przeprowadzić mały test.

MULTITASKING RZĄDZI

Na czym polega próba? Wystarczy wcisnąć magiczną kombinację klawiszy [LAmiga+M] (w przypadku gier amosowych [LAmiga+A]) aby przekonać się, czy dana gra nie usunęła systemu z pamięci. Jeżeli tak, to mamy problem, gdyż ciężko będzie coś zwojować (no chyba że ktoś ma Action Replaya). Jeżeli gra multitaskuje, to jesteśmy w domu. Proszę umyć ręce, będziemy przeprowadzać

OPERACJĘ NA OTWARTEJ PAMIĘCI.

Powyższe stwierdzenie nie mówi Wam chyba wiele, więc spieszę wyjaśnić - program, który opisuję, zmienia na żywca wartości przechowywane w danych miejscach pamięci naszego komputera. Kiedy w zapisanym stanie gry interesująca nas wartość zostaje zniekształcona przez jakiś algorytm, w trakcie zabawy zostaje rozkodowana. Wtedy właśnie możemy ją namierzyć i zmienić. Jak tego dokonać? Odpalając Cheatera i stosując się do poniższego przepisu.

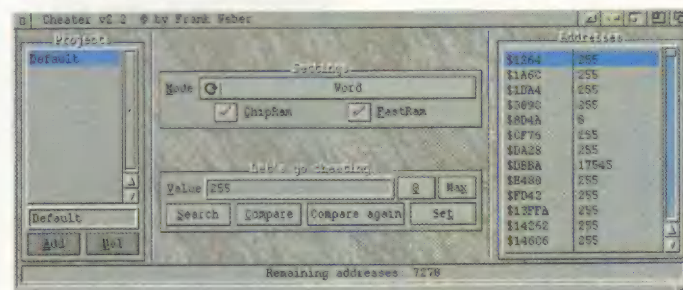
RECEPTA NA SUKCES

Odpalamy naszą niesforną grę, gramy chwilkę i pauzujemy. Zapamiętujemy interesującą nas wartość (np. stan kasy lub liczbę żyć). Przełączamy ekran na workbenchowy i odpalamy Cheatera. W pole Wartość (Value) wpisujemy zapamiętaną liczbę. Wciskamy Search i po kilku sekundach otrzymujemy wiadomość „znaleziono xxx możliwości". No tak, program znalazł poszukiwaną wartość w tak wielu miejscach, którą należy zmienić? Nie ryzykowałbym zmiany wszystkich z nich (inne aplikacje mogą dostać kręćka). Aby znaleźć interesujący nas adres, wracamy na chwilę do gry i czekamy, aż edytowana wielkość ulegnie zmianie (wydajemy kasę lub tracimy życie). Ponownie pauzujemy grę i w pole Value wpisujemy nową wartość. Uwaga, teraz należy wcisnąć Compare. W wyniku porównania dwóch list zostaje wyświetlony ten adres, który spełniał oba kryteria. Jeśli nadal mamy wiele możliwości, powtarzamy operację, by zacieśnić „krąg podejrzanych". Gdy mamy już jeden adres, pozostaje wpisać w polu Value pożądaną wartość i wcisnąć gadżet Set (kliknięcie na przycisku Max ustawi maksymalną wartość zmiennej). To wszystko. Proste, prawda?

Aby ułatwić zarządzanie wartościami autor zastosował projekty (które dostępne są tylko w wersji zarejestrowanej). Dzięki nim można zmieniać kilka wartości naraz, a program pamięta, pod którymi adresami należy szukać danych.

Cheater ma wbudowany port ARexxa, przez co liczbą żyć można zarządzać nawet nie opuszczając gry! W przyszłości Cheater ma być wzbogacony o opcję utrzymywania danej zmiennej na stałym, ustalonym przez gracza poziomie. Życzę miłego oszukiwania.

Artur „R2D2" Frankowski



MiamiMonitor

Ta pchełka zainteresuje internautów, których rachunki telefoniczne są zbyt wysokie (a czyje nie są ;).

MiamiMonitora używam już od dość dawna. Jego zadaniem jest monitorowanie szybkości połączenia (transferu) z Internetem. Miami Monitor co określoną liczbę sekund (standardowo są to trzy sekundy) sprawdza, ile bajtów na sekundę dociera do nas z sieci. Program podaje aktualną prędkość połączenia (current cps), a także średnią (average cps). Miami Monitor wyświetla także informacje o liczbie bajtów wysłanych i otrzymanych w trakcie sesji (te statystyki można w dowolnej chwili wyzerować opcją Reset Stats z menu Project).

Jakie korzyści płyną z używania tej pchełki? Już nie jesteśmy zdani na obserwowanie diody Receive Data migającej na naszym modemie, aby wiedzieć czy warto kontynuować połączenie (zdarza się, że tracimy bez sensu czas i pieniądze, gdyż transfery są żenujące).

MiamiMonitor jest programem freeware, jego autorem jest Troels Welsted Hansen. Wymagania: system w wersji co najmniej 2.04, MUI w wersji 3.6 lub wyższej, zarejestrowana wersja 2.0 lub nowsza pakietu Miami (w wersji niezarejestrowanej monitoring jest wyłączony). Program można znaleźć na Aminecie (comm/tcp).

Artur „R2D2" Frankowski

New Stuff

Czy zdarzyło się Wam zgubić na twardym dysku jakiś ściągnięty z sieci plik lub też o nim całkiem zapomnieć?

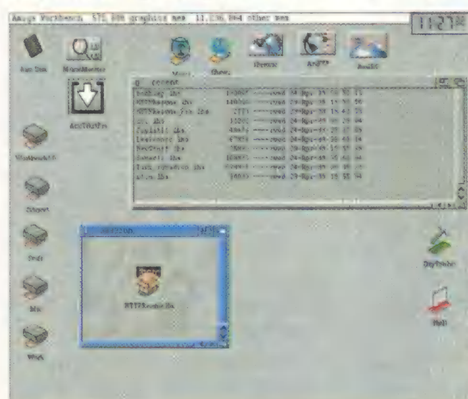
Jak to możliwe? Podczas ciągnięcia kilku rzeczy naraz często zapominamy, jak nazywały się poszczególne piki. Zazwyczaj po ściągnięciu wrzucane są do jakiegoś katalogu (np. download) i... czekają na nas. Ale często się nie doczekują. Zdarza się zapomnieć, co to za skarb siedzi w archiwum o nazwie pcn_22v16b.lha. Pół biedy, gdy ściągamy niewiele lub po każdej sesji robimy porządek. Ale co zrobić, gdy nasz katalog ze świeżym (i mniej świeżym) stuffem przybiera na wielkości, a my w gąszczu archiwów szukamy tego jednego, które przed chwilą „siorbaliśmy" i jest nam niezbędne?

MIEJ TO NA OKU

Są dwa wyjścia. Pierwsze z nich to stały monitoring naszej składnicy skarbów. Ta metoda ma same zalety (jedyny wymóg to cierpliwość i konsekwencja). Nigdy nie zaszkodzi przejrzeć downloady (ile znajduje się tam niedociągniętych lub starych i niepotrzebnych już zbiorów!). Drugie wyjście to małe wspomaganie ze strony małego programiku o nazwie New Stuff.

CO ROBI NEW STUFF?

Program ten raz zainstalowany i skonfigurowany bacznie przygląda się nowym plikom pojawiającym się we wskazanym katalogu. Tworzy linki do nowościągniętych archiwów, których „odbicia" znajdują się w dwóch katalogach: Session i Recent. W tym pierwszym znajdziemy pliki, które zawędrowały na nasz twardy dysk w czasie ostatniego sieciowania. Pliki (a właściwie ich odbicia, gdyż tworzone są wyłącznie połączenia) znikają z tego katalogu po następnym uruchomieniu komputera.



Katalog Recent zaś zbiera wizerunki archiwów, które pojawiły się we wskazanym katalogu w ostatnim czasie. Co to znaczy? Długość okresu, po jakim „starzeją się" stuffy, określa użytkownik (należy podać liczbę dni). Gdy dany plik w katalogu Recent osiągnie „wiek starczy", wędruje na emeryturę (jego obraz zostaje usunięty, ale oryginał oczywiście pozostaje na dysku).

WYMOGI INSTALACYJNE

Aby program działał poprawnie, trzeba przestrzegać kilku zasad przy instalacji.

— New Stuff musi zostać umieszczony na partycji obsługującej tzw. hard links. Standardowe filesystemy 2.1 oraz 3.0, a także PFS2 radzą sobie z tymi połączeniami.

— Katalogi Session i Recent muszą być stworzone na tej samej partycji, na której znajduje się obserwowany katalog.

— Skonfigurowany (przy pomocy ToolType'ów) New Stuff musi zostać skopiowany do szuflady WBStartup.

KONFIGURACJA

Jak już wspomniałem, program konfigurowany jest przez ToolType'y. Najważniejsze z nich to:

Watch – określa ścieżkę dostępu do obserwowanego katalogu (np. dh2:download).

Recent – ścieżka dostępu do katalogu Recent.

Session – ścieżka dostępu do katalogu Session.

Age – liczba dni, po upływie których pliki zostają usunięte z katalogu Recent.

Autodelete – Yes lub No. Zalecam wybranie No, gdyż wówczas program będzie pytał czy usunąć daną pozycję.

Pozostałe opcje są mniej istotne (otwieranie okienka, informowanie o nowoprzybyłych plikach danego rodzaju, automatyczne tworzenie przypisów dla katalogów Recent i Session).

NA KONIEC

New Stuff jest programem freeware, jego autorem jest John Mason. Program wymaga OS 2.04+. Można go znaleźć na Aminecie w katalogu util/boot.

Polecam New Stuff osobom, które ciągną sporo rzeczy z sieci i czekam na obiecaną przez autora opcję obserwowania kilku katalogów.

Artur „R2D2" Frankowski

IBrowse Cache Restore

W poprzednim numerze ACS zamieściliśmy artykuł Bartka Bargiela traktujący o programiku, którego zadaniem jest wyciąganie z cache IBrowse'a ostatnio odwiedzonych stron. ICR spełnia podobną funkcję.

ICR (opis dotyczy wersji 1.41) jest programikiem (a właściwie komendą lokowaną w C:), którego zadaniem, podobnie jak opisywanego wcześniej Cache2Dir, jest wyłuskać ostatnio odwiedzane strony WWW z gąszczu plików o nic nie mówiących nam nazwach. Dzięki tworzonej strukturze katalogów, witryny możemy oglądać offline (przy czym należy pamiętać, że nie wszystkie informacje są zapisywane w cache browsera, przez co może brakować niektórych grafik).

ZALETY

W porównaniu z rywalem (Cache2Dir) ICR wyróżnia się szybkością działania (cache o wielkości 12 MB został przekonwertowany w ciągu niespełna 10 minut). Drugą ważną cechą opisywanej pchełki jest możliwość dokonywania update'u zbioru stron. ICR nie kasuje poprzednich danych, lecz dodaje nowe lub aktualizuje stare (przez co nasz zbiór stron na twardym dysku może dość szybko się powiększać).

KORZYSTANIE Z ICR

jest proste, choć program nie ma GUI. Po skopiowaniu pliku ICR do katalogu C na partycji systemowej wystarczy wpisać w Shellu:

ICR (ścieżka_dostępu_do_cache) (ścieżka_dostępu_do_katalogu_docelowego)

To wszystko. Po kilku/kilkunastu minutach (czas obróbki zależy od wielkości zbioru, procesora, wolnej pamięci Fast oraz oczywiście transferu twardego dysku) strony są poukładane i gotowe do przeglądania.

Program jest stale rozwijany i autor stara się jak najszybciej usuwać wykryte błędy (w obecnej wersji ICR ma kłopoty z dokumentami, które zostały wczytane w przeglądarce za pośrednictwem wyszukiwarek, np. supersearch/http://bla.bla/free/@?@?@!$%thepage546374).

ICR jest freeware. Znajdziecie go na Aminecie (katalog comm/www). Autor „ukrywa" się pod adresem iain@hashpipe.freeserve.co.uk (pod ten adres można słać komentarze). Wymagania nie zostały podane (poza tym, że program potrzebuje cache IBrowse'a).

Artur „R2D2" Frankowski

AmTagEd 1.7

Czyli tworzenie i odtwarzanie plików MP3 to nie wszystko...

W preferencjach najpopularniejszych amigowych programów do odtwarzania plików muzycznych w formacie MP3 znaleźć można m.in opcję Read ID3-TAG Information (screenshot nr 1). TAGi to po prostu krótkie informacje dołączone do plików MP3. Zazwyczaj umieszcza się w nich tytuł utworu, wykonawcę, album, z którego pochodzi utwór, rok powstania, opis rodzaju muzyki w danym pliku i komentarz.

Używanie TAGów jest już szeroko rozpowszechnione, co w sumie nie jest dziwne – nie zawsze w nazwie pliku można zapisać tyle informacji, ile chcielibyśmy tam umieścić. Zastosowanie TAGów pozwala na ominięcie związanych z tym niedogodności. Na naszej platformie bardzo szybko pojawiło się kilka programów pozwalających na edycję TAGów. Taką możliwość ma również jeden z najbardziej lubianych i najefektowniejszych odtwarzaczy, czyli AmigaAMP (v 2.5). Ja chciałbym przedstawić Wam dziś

JEDEN Z TAKICH EDYTORÓW,

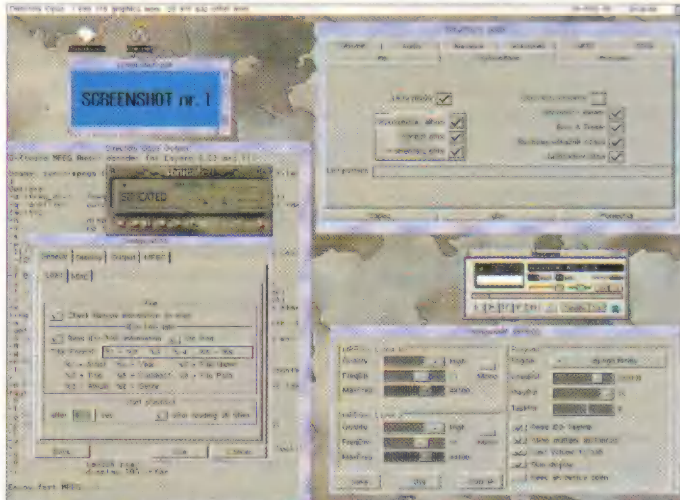
moim prywatnym zdaniem szalenie wygodny – AmTagEd. Może po części jest to kwestia przyzwyczajenia, lecz od kiedy na jednym z coverów pojawiła się wersja 1.3 tego doskonałego i w stu procentach spełniającego swe zadanie programu, zagościł on na stałe na moim twardym dysku. Stara wersja 1.3 miała jeszcze małą niedogodność. Edycja pola GENRE (informacje o rodzaju muzyki) i dwukrotne kliknięcie na rodzaju muzyki kończyło się nieuchronnym zawieszeniem programu. Molestowanie autora przyniosło jednak efekt w postaci nowej, poprawionej wersji AmTagEda, noszącej numerek 1.7. Jest ona bardzo stabilna – mogę ją Wam polecić z czystym sumieniem. Nie udało mi się jej jeszcze zawiesić. Dodatkowymi zaletami AmTagEDa jest m.in. korzystanie z MUI (wygody tego rozwiązania i możliwości edycji wyglądu programu nie trzeba już chyba opisywać), On-Line-Help oraz możliwość opisywania TAGów dla wielu plików jednocześnie. Nie bez znaczenia jest również bardzo prosty sposób edycji TAGów i „cena" AnTagEda: jest to program z kategorii EmailWare/PostcardWare. Korzystający z niego powinni wysłać na adres autora jedynie e-maila lub kartkę pocztową z informacją o tym.

Przy okazji warto chyba wspomnieć o tym, że nie należy lekceważyć prośby autora o spełnienie warunków licencji. Wyobraźmy sobie, że napisaliśmy jakiś doskonały program i że postanowiliśmy rozpowszechniać go właśnie na zasadach EmailWare/PostcardWare. Czy brak jakiegokolwiek odzewu ze strony potencjalnych użytkowników nie byłby czynnikiem zniechęcającym nas do dalszego rozwoju naszego softu? W przypadku AmTagEda wysłanie do autora kilku maili z informacją o błędzie w wersji 1.3 zaowocowało wkrótce pojawieniem się poprawionej wersji 1.7 Pozostawiam Wam tę kwestię do przemyślenia.

Wróćmy do bohatera artykułu. Na początek

KILKA INFORMACJI TECHNICZNYCH.

AmTagEd uruchomi się na każdej Amidze z procesorem 020 lub lepszym i z Kickstartem 3.0+. Do poprawnego działania wymaga również biblioteki popupmenu.library, zainstalowanego MUI w wersji co najmniej 3.6 i kilku klas MUI – NList.mcc, BetterString.mcc i TextEditor.mcc. Warto zapamiętać te nazwy – początkujący użytkownicy MUI nie będą teraz musieli przeszukiwać całego edytora preferencji MUI w celu odnalezienia możliwości zdefiniowania wyglądu jakiegoś okienka lub gadżetu. Okienko AmTagEda w większości zbudowane jest z gadżetów definiowanych właśnie w tych trzech klasach. Wszystkie potrzebne biblioteki i klasy MUI są dostarczane wraz z wersją instalacyjną AmTagEda.



PO INSTALACJI

i uruchomieniu programu naszym oczom ukazuje się ładnie zaprojektowane i przemyślane okno (AmTagEd, jak większość programów pod MUI, uruchamia się w okienku na ekranie WB; screenshot nr 2). Na górze okienka umieszczona jest belka narzędziowa zawierająca ikony symbolizujące najczęściej wykorzystywane opcje programu, poniżej znajduje się pole tekstowe, w którym wyświetlane są komunikaty Short On-Line-Help. Przeważającą część okna AmTagEda zajmuje pole edycji poszczególnych TAGów i lista edytowanych plików MP3 wraz z większością informacji zawartych w TAGAch i danych dotyczących poszczególnych „empetrzy" (m.in. format MP3, sposób zakodowania – mono, stereo, join-stereo, bitrate i czas trwania utworu). Informacje o plikach MP3 (ścieżka dostępu i dodatkowy opis plików MP3) umieszczone są ponadto powyżej i poniżej listy edytowanych „empegów".

PRZYJRZYJMY SIĘ BLIŻEJ OPCJOM

programu ukrytym pod ikonami umieszczonymi w belce narzędziowej. Poczynając od lewej strony są to:

CLEAR LIST (wyczyść listę) – kasuje listę plików MP3 załadowanych do programu.

OPEN LIST (otwórz listę) – otwiera listę plików MP3, które są następnie ładowane do programu.

SAVE LIST (zapisz listę) – umożliwia zapisanie listy edytowanych plików MP3 do pliku. AmTagEd stosuje swój własny format pliku listy, co pozwala na swobodną edycję TAGów w plikach MP3 w dowolnym momencie.

INSERT LIST (dołącz listę) – dołącza nową listę do listy plików znajdujących się w AmTagEdzie.

READ FILES (odczytaj pliki) odczytuje i przegląda podaną przez nas ścieżkę dostępu w celu wyszukania plików MP3. Dostępne są trzy możliwości: ADD FILES (dodaj pliki) – dodaje poszczególne pliki. Większą liczbę zaznaczamy trzymając klawisz [SHIFT]. ADD DIRECTORY (dodaj katalog) – przeszukuje katalog i dodaje wszystkie znajdujące się w nim pliki. ADD RECURSIVE – przeszukuje i umieszcza w liście plików MP3 wszystkie znalezione w podanej ścieżce dostępu wraz ze znajdującymi się w niej podkatalogami.

EXPORT LIST (eksportuj listę) – pozwala docenić wygodę pracy z AmTagEdem i jego duże możliwości w zakresie usprawniania sobie pracy z zarządzaniem plikami MP3. Możliwy jest eksport listy MP3 w formatach Songplayer Audio Database i MPEGA & Songplayer playlist – te dwie opcje docenią szczególnie użytkownicy Songplayera. Jest też eksport plików tekstowych zawierających listę naszych MP3, tutaj mamy możliwość wybrania kilku sposobów zapisu takiej listy w zależności od rodzaju informacji, które chcielibyśmy otrzymać. Ciekawostką jest eksport w formacie HTML. To naprawdę rozbudowana opcja. Zainteresowanym usprawnieniem swojej pracy nad stronami WWW o możliwość wygenerowania listy plików MP3 polecam jej przetestowanie.

SAVE SELECTED ENTRIES (zapisz zaznaczone pozycje) – ikonka pozwalająca zapisać listę zaznaczonych przez nas plików MP3.

EXPORT SELECTED ENTRIES (eksportuj listę zaznaczonych pozycji) – działanie tej opcji jest podobne do EXPORT LIST, lecz zapisywane w żądanym formacie są jedynie zaznaczone pozycje.

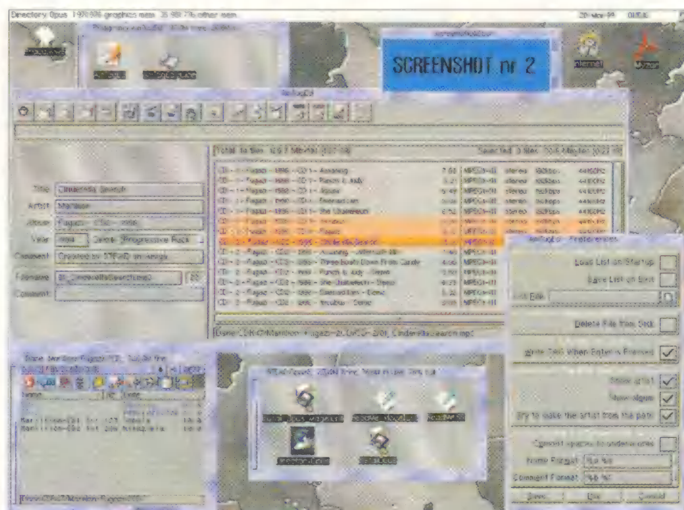
SORT LIST (sortuj listę) – pozwala posortować listę w zależności od nazwy utworu (BY SONGNAME), nazwy pliku (BY FILENAME), wykonawcy i albumu (BY ARTIST & ALBUM), czasu trwania utworu (BY DURATION) i długości pliku (FILE LENGHT).

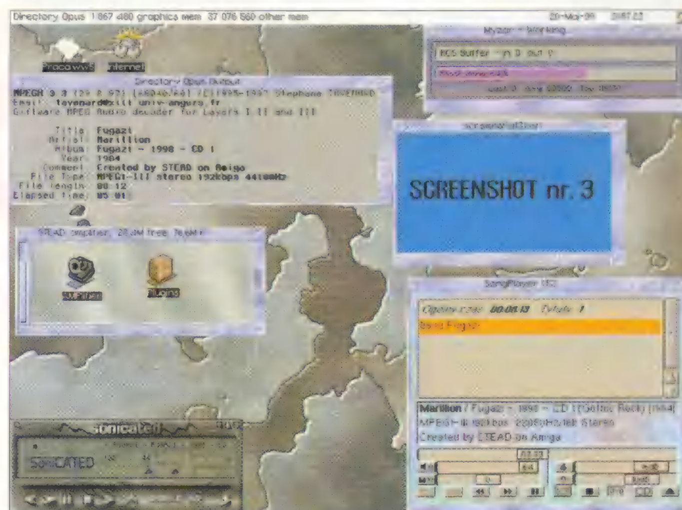
READ TAG (odczytaj TAG) - odczytuje TAG zapisany w zaznaczonym utworze. Opcja cokolwiek zbędna – AmTagEd odczytuje TAGi automatycznie, w momencie kliknięcia na dany utwór na liście plików.

WRITE TAG (zapisz TAG) – zapisuje TAG do pliku MP3.

REMOVE TAG (usuń TAG) – usuwa TAG z pliku MP3.

Trzy kolejne ikonki zawierają nieco eksperymentalne opcje tworzenia nazwy pliku na podstawie TAGu (MAKE FILENAME FROM TAG), TAGów na podstawie nazwy pliku (MAKE TAG FROM FILENAME) i komentarzy pliku na podstawie TAGu (MAKE FILECOMMENT FROM TAG). Według mnie najbardziej przydatna jest opcja MAKE TAG FROM FILENAME. Kliknięcie na





nią powoduje odczytanie nazwy pliku i wprowadzenie odpowiednich nazw w pola TITLE (tytuł) i ARTIST (wykonawca). AmTagEd oddziela od siebie te dwie pozycje na podstawie znaków „-„ (myślnik), który jest traktowany jako oddzielenie nazwy utworu od wykonawcy i „_" (podkreślenie), który jest traktowany jako spacja. Można by się zastanawiać, czy właśnie takie użycie znaków myślnik i podkreślenie jest najczęściej stosowane, moim skromnym zdaniem chyba tak. Dla przykładu z pliku MP3 o nazwie Disco_Polo_-Boys-Rozróba_w_remizie.mp3 po kliknięciu na MAKE TAG FROM FILENAME zostanie utworzony TAG zawierający TITLE (tytuł) „Rozróba w remizie" i ARTIST (wykonawcę) „Disco Polo Boys". Polecam eksperymentowanie z tą opcją, dla mnie ma ona duże znaczenie przy tworzeniu TAGów dla dużej liczby plików MP3. Pozostałe dwie opcje: MAKE FILENAME FROM TAG i MAKE FILE COMMENT FROM TAG działają dopiero w momencie zdefiniowania ich

W PREFERENCJACH,

które ukrywają się pod ostatnią w belce narzędziowej ikonką, czyli PREFERENCES (screenshot nr 2). Kliknięcie na nią powoduje otwarcie okna preferencji programu. Dotyczą one pięciu operacji wykonywanych przez AmTagEd.

AUTOMATIC LOAD AND SAVE (automatyczne ładowanie i zapisywanie) określa, czy program ma samodzielnie odczytywać określoną listę edytowanych plików MP3 podczas uruchamiania się (ptaszek na gadżecie LOAD LIST ON STARTUP) i czy ma ją zapisywać podczas wychodzenia z programu (ptaszek na SAVE LIST ON EXIT). Jeżeli chcemy, by takie operacje miały miejsce, należy też określić nazwę pliku, w jakim nasza lista będzie zapisywana (LIST FILE).

W DELETE LIST ENTRY (kasowanie zaznaczonych pozycji z listy) określamy, co ma się dziać po kliknięciu na ikonkę REMOVE SELECTED ENTRIES, znajdującą się w belce narzędziowej. UWAGA: Zaznaczenie opcji DELETE FILE FROM DISK (kasuj plik z dysku) może doprowadzić do nieodwracalnych strat, bezpieczniej jest pozostawić DELETE FILE FROM DISK odznaczoną. W takim przypadku kliknięcie na REMOVE SELECTED ENTRIES powoduje jedynie usunięcie danego pliku z listy plików edytowanych.

Kolejna pozycja w preferencjach to **AUTOMATIC TAG WRITING** (automatyczne zapisywanie TAGów). Postawienie ptaszka na gadżecie WRITE TAG WHEN ENTER IS PRESSED (zapisuj TAG w momencie naciśnięcia klawisza ENTER) powoduje, że stosowany jest najczęściej spotykany sposób edycji TAGów za pomocą klawiatury. [TAB] pozwala na przemieszczanie się po kolejnych polach edytowanego TAGa, [ENTER] zapisuje wszystkie zmiany.

Przechodzimy do THE MPEG AUDIO LIST (lista „empegów" muzycznych). Opcje SHOW ARTIST (pokaż wykonawcę) i SHOW ALBUM (pokaż album) określają, jakie informacje mają być wyświetlane w okienku AmTagEda w liście utworów. TRY TO MAKE THE ARTISTS FROM THE PATH (odczytaj wykonawcę ze ścieżki dostępu) umożliwia automatyczne dopisanie pola ARTISTS przez AmTagEd na podstawie katalogu, w którym znajduje się dany plik.

Ostatnia operacja, której sposób działania możemy określić w preferencjach programu, to FILENAME AND COMMENT FROM TAG (nazwa pliku i komentarz na podstawie TAGów) to właśnie sposób działania opcji ukrywających się pod ikonkami MAKE FILENAME FROM TAG i MAKE FILECOMMENT FROM TAG. Za pomocą MUIowych LISTVIEWS możemy określić, jakie informacje będą zapisywane w nazwie i w komentarzu pliku. A mamy naprawdę sporo możliwości – poczynając od nazwy otworu umieszczonej w polu TITLE, aż po bitrate – czyli liczby bitów na sekundę, w jakiej zapisywany jest konwertowany na format MP3 utwór. Należałoby jeszcze rozróżnić komentarz pliku od komentarza zapisywanego w TAGu. Nie są to te same komentarze – do tej pory mówiliśmy jedynie o standardowych komentarzach pliku dostępnych z poziomu AmigaOS. W TAGach również jest miejsce na nasz własny komentarz.

Po omówieniu wszystkich opcji AmTagEda ukrywających się w belce narzędziowej programu i w jego preferencjach

PRZEJDŹMY DO SPOSOBU EDYTOWANIA TAGÓW.

Jest on szalenie prosty. Należy jedynie pamiętać o filozofii poruszania się po kolejnych pozycjach wprowadzanego TAGa. O ile nie zmieniliśmy tego w preferencjach, to przyjęte jest wspomniane już przeze mnie przemieszczanie się po TAGach za pomocą klawiatury, czyli [TABULATOR] – skok na kolejną pozycję TAGa, [ENTER] – zapisanie TAGa i przejście do kolejnego na liście utworów i kursory (w górę i w dół) do przemieszczania się po tej liście. W TAGu zapisywane są następujące informacje: TITLE (tytuł utworu), ARTIST (wykonawca), ALBUM (nazwa albumu, z którego pochodzi dany utwór), YEAR (rok wydania), GENRE (rodzaj muzyki – jest to jedyna pozycja wprowadzana za pomocą LISTVIEWS, a nie za pomocą pól tekstowych) i COMMENT (komentarz), który jest wyświetlany podczas odtwarzania utworu skompresowanego do pliku MP3. UWAGA: jest to inny komentarz niż ten dostępny z poziomu AmigaOS! Oprócz tego AmTagEd potrafi również zmienić FILENAME (nazwę pliku) i COMMENT (komentarz) – tym razem chodzi już o amigowy komentarz pliku. Wszystkie te informacje wprowadzane są oczywiście z klawiatury.

Warto jeszcze wspomnieć o możliwości edytowania określonych pozycji w TAGu w wielu plikach jednocześnie. W tym celu należy zaznaczyć w liście edytowanych plików MP3 kilka pozycji i wpisać w odpowiednie pole tekst, który ma być zapisany do kilku TAGów jednocześnie. Wprowadzony tekst zatwierdzony klawiszem [ENTER] jest dopisywany do TAGów we wszystkich zaznaczonych przez na plikach MP3. Dzięki temu możemy oszczędzić sobie żmudnego, kilkunastokrotnego wklepywania nazwy albumu czy wykonawcy do każdego TAGa po kolei, choć warto zauważyć, że wykorzystanie BetterString.mcc pozwala na dowolne kopiowanie i wklejanie całego lub zaznaczonego tekstu z pól tekstowych budowanych za pomocą tej klasy.

NA TYM MOŻEMY ZAKOŃCZYĆ

opis AmTagEda. Jest to program stworzony w jednym, konkretnym celu i doskonale spełnia swoje zadanie. Jest stabilny i wygodny oraz ładnie wygląda. Znalazłem w nim jednak pewien błąd: zdarza się, że ustawiając GENRE na „Progressive Rock" w odtwarzaczu „empegów" widzimy np. „Alternative Rock". Nie udało mi się dociec, dlaczego tak się dzieje, jednak nie omieszkam napisać o tym autorowi, którym jest Kimmo Palosaari z fińskiego miasta Oulu.

Życząc przyjemnej i efektywnej edycji TAGów chciałbym jeszcze raz wspomnieć o komentarzu dołączanym do TAGu. Wyobraźcie sobie posiadacza peceta, który zapuszcza sobie odtwarzanie MP3 na swojej multimedialnej maszynie i odczytuje komentarz zapisany w TAGu „Created on Amiga". Wszak niezbadane są losy plików, które kopiujemy swoim znajomym...

Stefan „STEad" Koralewski
stead@airi.org.pl

PS. Na dołączonych screenshotach widnieją preferencje najpopularniejszych na Amidze programów do odtwarzania plików w formacie MP3 w miejscach, gdzie wymieniona jest możliwość odczytywania TAGów (screenshot nr 1), AmTagEd w akcji i jego preferencje (screenshot nr 2) oraz SongPlayer, Amplifier i MPEGA podczas odtwarzania MP3 z odczytaniem TAGów (screenshot nr 3).

Nowości z AIRI

W tym artykule chciałbym przedstawić dwie nowe pozycje programowe oferowane przez AIRI dla polskiego użytkownika: PFS II v4.2 oraz Kang-Fu.



PFS2

Czym jest PFS2?

PFS2, czyli Professional File System II v4.2, jest najlepszym filesystemem nie tylko dla Twojej, ale ogólnie dla każdej Amigi, przynajmniej wg słów autorów samego programu – czyli firmy Great Effects Development. Zapewne większość z Was słyszała o znakomitym niegdyś AFS (Ami-File Safe), który już wtedy górował swoimi osiągami nad zwykłym OFS i FFS, które są standardowo instalowane w każdej Amidze. A PFS2 to właśnie nic innego, jak jeszcze lepszy następca AFS...

Dlaczego ważny jest porządek?

Filesystem jest to system obsługi plików, którego Amiga używa przy każdym odczycie bądź zapisie na dysku twardym, który jest ostatnio jej nieodłączną częścią. Dlatego tak ważny jest z punktu widzenia użytkownika komfort współpracy z tym pożytecznym urządzeniem: szybkość operacji dyskowych, bezawaryjność, bezpieczeństwo danych i sposób odzyskiwania danych. PFS2 jest szybki, bezpieczny i ułatwia odzyskiwanie skasowanych danych. Autorzy pracowali nad tymi cechami dosyć długo, co zaowocowało powstaniem produktu o całkiem nowej jakości, zamiast następnej wersji AFS. Ale czy warto taki system instalować u siebie? Za odpowiedź niechaj służy umieszczona gdzieś w tej okolicy tabelka porównująca osiągi PFS'a 2 z innymi filesystemami.

Chwila reklamy?

Autorzy pokusili się o krótką charakterystykę programu, którą przedstawiam poniżej w punktach:

- znakomite osiągi: do 500% wydajności FFS/OFS,
- usunięcie problemu walidacji,
- support dla partycji o wielkości do 104 GB,
- support dla dysków o wielkości do 2000 GB,
- pracuje na wszystkich Amigach i HDD bez potrzeby dodatkowego sprzętu i oprogramowania,
- support dla TD64 (trackdisk 64),
- niezawodność,
- wielodostęp bez strat wydajności,
- łatwe odzyskiwanie plików za pośrednictwem katalogu DELETE,
- support dla wielu użytkowników (MuFS),
- osobne wersje dla procesorów 68000, 020, 040 i 060,
- wbudowany interfejs dla optymalizacji. Nie ma jeszcze co prawda optymalizera, ale ten interfejs umożliwiać ma optymalizację dysku „w tle", niezależnie od statusu zajętości dysku przez inne procesy,
- udoskonalone procedury testujące, czyniące PFS II bardziej stabilnym i niezawodnym,
- rozszerzona dokumentacja systemu (struktury dyskowe, pakiety itd), przydatna dla programistów,
- nowe wersje wszystkich dostarczanych z pakietem programików: pfsls, diskvalid, etc.,
- pełny support + usługi napraw dysków,
- pełna kompatybilność z AFS,
- mechanizm wczesnej detekcji błędów, wykrywający problemy z dyskiem zanim będzie za późno na odzyskiwanie z niego danych,
- rozszerzona struktura dysku, czyniąca naprawianie go łatwiejszym
- pakiet teraz wydawany na CD.



Co jeszcze?

Program ten doczekał się swojej listy dyskusyjnej w języku angielskim, na którą możesz się zapisać wysyłając maila na adres:

support@greed.nl

o temacie:

PFS2 forum subscription request

W treści zaś umieść swoje imię i nazwisko, adres, numer seryjny programu (znajdziesz go na płycie CD z PFS2) oraz adres e-mail. Jakiś czas później otrzymasz maila z nazwą użytkownika i hasłem, dzięki którym będziesz miał dostęp do grupy dyskusyjnej.

Ostatnie słowo...

Cena programu nie jest wysoka, a nawet dzięki staraniom AIRI jest niższa niż np. w Niemczech. Wynosi ona obecnie 138 zł i jest objęta promocją, o której dowiesz się więcej, wysyłając maila na adres punktu rejestracyjnego:

a600user@wsh-kielce.edu.pl

Autorska strona www znajduje się pod adresem:

http://www.greed.nl

KANG-FU

Kto, co, jak...

Jest to gra wydana przez znanego producenta amigowego oprogramowania, choć dotychczas użytkowego – Great Effects Development. Jak sama nazwa firmy wskazuje, stawia ona na rozwój wspaniałych efektów i rzeczywiście, na efekty w grze Kang-Fu można liczyć. Jest ona przeznaczona dla każdej Amigi wyposażonej w kości AGA oraz napęd CD-ROM. Choć jak się dyskretnie dowiedziałem u źródeł (czyli u autorów), z tymi kośćmi AGA to mała przesada... czasem starcza po prostu karta graficzna :-). W każdym razie – da się ją uruchomić w dowolnej rozdzielczości z poziomu WB, a sami autorzy używają z powodzeniem CGX.

...i o co w tym wszystkim chodzi...

Kang-Fu była opisywana w ACS 1/97 i oceniono ją na 7/10. Jest to platformowa gra zręcznościowa, w której wcielasz się w postać kangura o wdzięcznym imieniu Klont. Masz odnaleźć swoje małe kangurzątka, które

znajdują się w różnych miejscach na różnych poziomach. Przeciwnicy, zwierzęta i ogólnie inne obiekty próbują Ci przeszkodzić w misji, utrudniając życie jak tylko można. Ale szczęśliwym zbiegiem okoliczności jest kilka rodzajów broni i dodatkowych bonusów rozrzuconych po wszystkich poziomach (pistolety, bomby, bumerangi, diamenty, etc.), które mogą Ci pomóc w tej trudnej misji. Klont nie jest też taki bezbronny, jak mogłoby się wydawać w pierwszej chwili – może kopać lub skakać na przeciwników, w mig ich unieszkodliwiając!

Kolejne poziomy nie są zwykłymi, prostymi dróżkami, to są prawdziwe labirynty z ukrytymi gdzieniegdzie galeriami i niewidocznymi platformami. Musisz nie tylko znaleźć wyjście, ale także rozwiązać czasem łamigłówkę w postaci prawidłowej kombinacji znalezionych kluczy, co dopiero pozwoli na opuszczenie poziomu. Na końcu każdej z plansz musisz skonfrontować swoje poglądy z mało przyjaznym, ale za to wielkim (naprawdę WIELKIM) szefem przeciwników, których spotkałeś wcześniej. Oczywiście musisz zniszczyć wszystkich, zanim oni zrobią to z Tobą!

...no i na czym chodzi?

Gra, mimo iż nie wnosi nic nowego z punktu widzenia taktyki i logiki, to jednak jest grywalna i mało wymagająca pod względem sprzętu. Ponad 1000 kolorów na ekranie, w hiresie i w dual-playfieldzie oraz płynny scrolling, jest przeznaczone nie tylko dla rozbudowanych Amig 4000, ale już dla najprostszych CD32 oraz A1200 wyposażonych w standardowe 2 MB pamięci.

A oto, co piszą o niej sami autorzy:

- Około 1000 kolorów na ekranie,
- Dual-playfield w trybie HAM (!!),
- Hires (bez interlace), jakiego nie widzieliście na żadnej grze (konsoli),
- 50 fps, pełnoekranowy scroll,
- digitalizowane tła w HAM-ie jako drugi playfield, digitalizowane postacie pierwszoplanowe,
- ponad 35 przeciwników rodem z kreskówek,
- duzi, digitalizowani przeciwnicy w końcówkach plansz,
- ponad 750 klatek animacji,
- 22 oryginalne ścieżki dźwiękowe na CD,
- gra pełnoekranowa,
- unikatowa kombinacja digitalizowanych podkładów i postaci pierwszoplanowych z postaciami rodem z kreskówek,
- 24-bitowy kolor i copperlista,
- grywalność,
- możliwość zmiany kolejności poziomów,
- 10 poziomów + 10 podpoziomów,
- możliwość gry joystickiem z jednym przyciskiem fire lub gamepadem od CD32,
- miłe wstawki w HAM8 między poziomami,
- optymalizacja kodu dla 68020+,
- współpracuje z pamięcią FAST, MMU i procesorami 030 & 040,
- łatwość uruchamiania z poziomu Workbencha w dowolnym trybie graficznym,
- opcjonalnie używa pamięci FAST dla dodatkowej grafiki i muzyki,
- dostępna specjalna wersja SX32.

Na pocieszenie słów kilka

Gra jest tania: w promocyjnej ofercie jej cena wynosi 42 zł. Dodatkowo, jeśli zakupisz ją w komplecie wraz z PFS II V4.2, cena spada do 24 zł! Więcej o promocji dowiesz się, wysyłając maila na adres punktu rejestracyjnego:

a600user@wsh-kielce.edu.pl

Autorska strona www znajduje się pod adresem:

http://www.greed.nl

Marcin „Xms" Sokołowski

Sprawdź zanim wypalisz

Jak wiadomo, najlepszym sposobem nagrywania danych komputerowych na płyty CD-R jest wcześniejsze przygotowanie jej obrazu, tzw. ISO IMAGE.

Co jednak zrobić, gdy np. zechcemy sprawdzić czy plik ISO nie ma błędów? Może się też zdarzyć, że skasowaliśmy jakieś pliki, które istnieją tylko na ISO Image, jednak nie chcemy wypalać płytki z tym ISO. A może, wzorem macowego programu Toast, dałoby się zamontować plik ISO jako plikopartycję i normalnie korzystać z nagranych tam danych? Ze znanych mi trzech sposobów na to, dwie udało mi się wdrożyć.

Moim faworytem jest użycie do tego celu cdromemu.device i AmiCDFS. Skrypt montujący ISO może wyglądać tak:

```
Device = cdromemu.device
Unit = 0
FileSystem = L:AmiCDFS
Flags = 0
BlocksPerTrack = 32
BlockSize = 2048
Reserved = 0
LowCyl = 0
HighCyl = 11000
Surfaces = 1
Buffers = 64
BufMemType = 1
Mask = 0x7fffffff
GlobVec = -1
Priority = 10
DosType = 0x43444653
StackSize = 10000
Mount = 1
Control = „LC TD BL=8 FB=32"
```

Taki skrypt najlepiej nagrać do Storage/DosDrivers pod nazwą ISO. W polu ikony Default Tool wpisujemy c:Mount. Do prawidłowego zainstalowania ISO wymagany jest plik CDROM_File w ENV:. W pliku tym zapisana jest ścieżka dostępu do ISO Image, które zamierzamy zainstalować (np. CeDeKi:UNREGISTE RED.raw). Plik ten może być zapisany na stałe w ENVARC:, lecz to wymusza użycie edytora za każdym razem, gdy ścieżka dostępu do pliku się zmieni (np. po zarejestrowaniu MakeCD ;). Często wygodniej jest wydać komendę np.:

```
SetENV CDROM_File CeDeKi:MojeGry.raw
```

Oczywiście zamiast CeDeKi:MojeGry.raw podaje się ścieżkę i nazwę naszego ISO. Gdy w ENV: znajduje się odpowiednie ustawienie, wydajemy komendę:

```
Mount ISO:
```

i od tej chwili możemy używać zawartości kompaktu przed jej wypaleniem. Tak zamontowane ISO jest wierną kopią tego, co będziemy mieli po wypaleniu płyty. Urządzenie ISO: podobnie jak CD-ROM jest zabezpieczone przed zapisem. Pozwala to na dokładne przetestowanie płyty w „warunkach bojowych" przed jej nagraniem. Niestety, tak zamontowane ISO potrafi być przeraźliwie wolne. Dlatego polecam jego nagranie na jak najszybszym HDD i dodanie buforów rozkazem AddBuffers. Żeby przyspieszenie było naprawdę odczuwalne, należy dodać min. 1000 buforów, co zajmie 500 KB RAM.

Powyższego sposobu używam od dawna i miałem tylko kilka problemów, na szczęście łatwych do rozwiązania. Najwięcej kłopotów sprawiła przesiadka na BlizzardaPPC. ISO Image albo się nie montowało, albo wręcz zawieszało komputer. Po długich bojach odkryłem przyczynę – cdromemu.device gryzie się z blizzppc.device. Wystarczy po resecie trzymać wciśnięty klawisz [S], co wyłącza SCSI na karcie i ISO montuje się bezbłędnie. Niestety, wyklucza to używanie ISO Image nagranych na dyskach SCSI. Duet cdromemu.device i AmiCDFS potrafi także zamontować ISO Image stworzone programem Toast na Macu. Jest to jedna z wielu zalet tej metody. Niewygodne wpisywanie ścieżek dostępu do ISO Image rozwiązałem tworząc GUI do skryptu montującego ISO.

Inną metodą na ISO jest użycie fmsdisk.device i CDFileSystem. Sposób działania jest żywcem przeniesiony z dobrze znanego „udawania" dyskietki na HDD. Tylko że w tym wypadku udajemy CD-ROM. Przykładowy DOSdriver może wyglądać tak:

```
Device = fmsdisk.device
Unit = 0
FileSystem = L:CDFileSystem
Flags = 0
SectorsPerTrack = 1
SectorSize = 2048
LowCyl = 0
HighCyl = 0
Surfaces = 1
Buffers = 5
BufMemType = 1
Mask = 0x7ffffffe
GlobVec = -1
Priority = 10
DosType = 0x43443031
StackSize = 10000
Mount = 1
```

Tak spreparowany DOSdriver zapisujemy w Storage/DosDrivers pod nazwą ISO lub ISOFMS. W przypadku tej metody ważna jest wersja fmsdisk.device. Jeżeli mamy wersję 1.1, to w pliku FMSUnit0 w ENV: możemy zapisać ścieżkę dostępu do ISO Image analogicznie jak poprzednio. Jeżeli nie mamy tej wersji, musimy montować w inny sposób. Najpierw zmieniamy nazwę naszego ISO Image na Unit0, a następnie wykonujemy assign do katalogu z ISO (np. assign FMS: CeDeKi:). Dopiero teraz po wykonaniu

```
Mount ISO:
```

będziemy mieli nasz CD-ROM. Jak widać, ta metoda w znacznym stopniu utrudnia jednoczesne korzystanie z obrazów dyskietek na HDD. CDFileSystem nie pozwala także na montowanie ISO z Macintosha.

Kolejną metodą jest użycie filedisk.device i CacheCDFS. Niestety, nie udało mi się zmusić tej pary do działania, dlatego nie podam bliższych danych na ten temat.

Dariusz Gawerski

Aminet Mailing List

Słyszałeś o ściąganiu plików z Aminetu poprzez konto pocztowe? Nie? No to czytaj!

Aminet jest dla każdego amigowca szczególnym miejscem w Internecie. Znajduje się tam ogromna ilość oprogramowania dla naszego komputera. Co jakiś czas łączysz się z jednym z serwerów tegoż i gramolisz się do działu RECENT (dla przypomnienia – zawiera on dane, które pojawiły się w ciągu ostatniego tygodnia). Cierpliwie czekasz aż wczyta się spis rzeczy, w tzw. międzyczasie zapoznając się zawartością RECENTu. Gdy operacja dobiegnie końca, klikasz na interesujące Cię pozycje, co rozpoczyna proces ściągania ich na Twój dysk. Teraz pozostaje Ci uzbroić się w cierpliwość, gdyż ściąganie plików może trochę potrwać. A licznik bije, impulsy lecą i lecą... Hmmm, czy jest sposób na zaoszczędzenie kilku impulsów? No jasne że tak! Przecież gdyby tak nie było, to nie siedziałbym teraz i nie pisał dla Was tego artykułu! Sposób ów to tytułowy Aminet Mailing List.

A CÓŻ TO TAKIEGO?

Mówiąc krótko, jest to usługa oferowana przez niektóre mirrory Aminetu polegająca na zamawianiu wybranych plików z działu RECENT, które następnie wysyłane są na Twoje konto pocztowe. Ściągasz je stamtąd swym programem pocztowym (najlepiej użyć do tego YAMa, ale o tym potem). Łatwo, szybko (transfer ok. 3500 cps!!!) i przyjemnie.

ZAMAWIAMY!

Jeżeli jesteś zdecydowany na skorzystanie z tej usługi, musisz się zarejestrować. W tym celu należy wysłać maila pod adres:

listproc@wugate.wustl.edu

umieszczając w nim następujący tekst zamówienia:

SUBSCRIBE AMINET-DAILY <tu wpisz swój adres e-mail>

lub

SUBSCRIBE AMINET-WEEKLY <tu wpisz swój adres e-mail>

Jeśli skorzystasz z pierwszego przykładu, będziesz codziennie otrzymywał spis działu RECENT Aminetu. Jeśli natomiast skorzystasz z drugiego przykładu, to będziesz takowy spis otrzymywał cotygodniowo (w soboty).

Teraz wysyłasz tak spreparowanego maila na podany adres i czekasz na odpowiedź. Jeśli wszystko będzie OK, otrzymasz potwierdzenie rejestracji i od tej pory regularnie (ehem...) na Twoim koncie pocztowym pojawiał się będzie spis zawartości RECENTu.

NA PIECHOTĘ!

Uporałeś się już z przeczytaniem zawartości otrzymanego maila z „recentem" i zanotowałeś interesujące Cię pozycje? Jeśli tak, to najwyższy czas na złożenie pierwszego zamówienia. W tym celu uruchamiasz program pocztowy i piszesz maila na adres:

ftp-mail@uni-padreborn.de

jako SUBJECT podajesz:

Aminet-Files

Teraz wklepujesz treść zamówienia, np.:

```
connect ftp.uni-paderborn.de
mime
size huge
cd /pub/aminet/biz/misc
get AmiBroker300.lha
cd /pub/aminet/gfx/board
get cybershow92.lha
cd /pub/aminet/util/wb
get wbstars2.lha
quit
```

Teraz trochę wyjaśnień. Po komendzie connect podajesz nazwę serwera Aminetu, z którego będziesz zamawiał pliki. Następnie ustawiamy format poczty – „mime" - i jej rozmiar – „size". Argumentem komendy „size" jest tu „huge" – oznacza to ustawienie maksymalnego rozmiaru pliku na 512 KB, od tej pory każdy plik o długości większej niż ustawione 512 KB będzie dzielony na odpowiednio mniejsze części. Teraz wklepujesz listę plików zachowując układ – najpierw ścieżka, potem nazwa pliku. Na koniec piszesz „quit" i możesz wysyłać maila.

AUTOMATYCZNIE!

Ufff. Po przeczytaniu powyższego rozdziału pewnie zniechęciłeś się do tej metody. No cóż, na dłuższą metę jest to raczej męczące. Rozwiązaniem tego problemu jest darmowy (a jakże!) programik o nazwie Yam-Expansion (najlepiej w wersji 2.x). Jeśli zasugerowałeś się jego nazwą i myślisz, że jest to jakiś dodatek do YAMa, to masz rację ;). Ale, ale – jedziemy dalej.

Uruchamiasz YAMa (w wersji 2.0) i kliknięciem ZAZNACZASZ plik z „recentem". Teraz odpalasz Yam-Expansion. Ten po uruchomieniu wczyta zawartość zaznaczonego pliku.

Pora teraz na skonfigurowanie programu tak, aby pasował do Twoich potrzeb, w tym celu kliknij na SETTINGS. W okienku, które się otworzy, interesuje nas wyłącznie zakładka FTP-EMail. Po kliknięciu na nią wybierz dla pola Ftp-Email server address:

ftp-mail@uni-paderborn.de

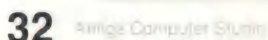
dla pola Aminet Url:

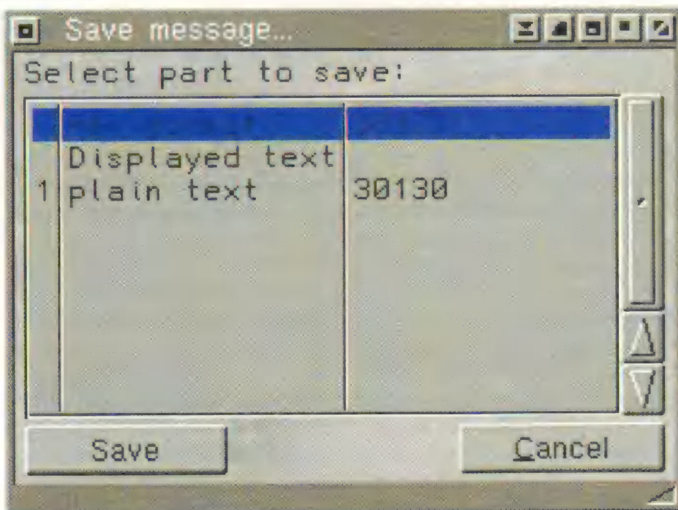
ftp.uni-paderborn.de

dla Aminet Dir:

/pub/aminet/

możesz także „zaptaszkować" opcję „download.readme". „Attachements size" ustaw na „huge", a opcję „Attach file as" na „MIME". Teraz zapisz ustawienia i zajmij się uważnym studiowaniem listy „recentów". Jeśli jakiś plik Cię zainteresuje, po prostu





na niego kliknij, a znajdzie się on na liście poniżej (znajdą się tam wszystkie pliki, które chcesz zamówić). W szale wybierania plików do ściągnięcia pamiętaj o objętości swego konta pocztowego! Pilnuj wartości w polu Size, w dolnej części okna. Jeżeli klikniesz na któryś z plików z dolnej listy, zniknie on stamtąd i nie będzie uwzględniony w zamówieniu. Aha, jest jeszcze jedno ograniczenie – tym razem chodzi o to, że możesz w ciągu jednego dnia ściągnąć maksymalnie 4 MB danych.

W górnej części okna masz trzy gadżety: „Weekly Uploads" – spis, który właśnie oglądasz, „Most Downloaded" – lista najczęściej ściąganych plików oraz „Aminet Chart" – czyli ranking najlepszych plików z Aminetu. Gdy skończysz tak odpowiedzialną i pełną koncentracji czynność, jaką jest klikanie, kliknij po raz ostatni – tym razem na przycisk „Make FtpMail". Program pogmera, poszmera i po chwili otrzymasz plik z zamówieniem, który na dodatek zostanie umieszczony w odpowiednim katalogu YAMa. Następnie uruchom Miami, „wejdź" na Internet, kliknij w YAMie na „Send" i po robocie.

Teraz pozostaje czekanie na zamówione pliki. Niestety, czasami trwa to bardzo długo (np. 1,5 dnia!!!), ale w sumie przecież nigdzie nam się (mam nadzieję) nie śpieszy... W tzw. międzyczasie otrzymasz wiadomość o przyjęciu (bądź nie) zamówienia.

Jeśli z pewnych powodów chcesz przerwać realizację ostatnio dokonanego zamówienia, wysyłasz maila na adres:

ftp-mail@uni-paderborn.de

w którym jako SUBJECT podajesz:

request

a jako treść:

cancel
end

Jeżeli nie jesteś przekonany do tego sposobu pobierania plików z Aminetu i nie chcesz więcej otrzymywać „recentów", wyślij na adres:

listproc@wugate.wustl.edu

maila następującej treści:

signoff AMINET-WEEKLY (lub DAILY)

lub

unsubscribe AMINET-WEEKLY (lub DAILY)

PREPARUJEMY!

Gdy ściągniesz z konta pocztowego upragnione pliki i znajdą się one wreszcie w odpowiednim katalogu YAMa, musisz je jeszcze „powyciągać" z maili. Jeśli plik ma długość mniejszą niż ustawione przez nas 512 KB (będzie miał na końcu nazwy symbol „1/1" informujący o tym, że plik nie jest pocięty na mniejsze części), to cała sprawa jest bardzo prosta. Wystarczy tylko kliknąć na takim pliku. Spowoduje to otwarcie okienka, w którym klikasz na „Save". W otwartym z kolei okienku „Save message" klikasz na nazwie archiwum z rozszerzeniem „.lha" i wybierasz miejsce, w które chciałbyś zapisać „wyciągnięty" plik. No i po bólu.

W przypadku gdy plik jest dłuższy niż 512 KB, oznacza to, że jest pociachany na mniejsze kawałki. Każdy taki kawałek zawiera na końcu nazwy informacje o jego numerze porządkowym i łącznej liczbie kawałków, na które plik został pocięty (np. 2/3 oznacza, że plik pociachany jest na 3 kawałki, a dany kawałek jest drugim z kolei). W tym wypadku sprawa jest trochę bardziej skomplikowana. Klikasz na pierwszy kawałek pliku (zignoruj komunikat o błędzie) i podobnie jak poprzednio wybierasz „Save". Tym razem nie zgrywaj jednak archiwum LhA lecz „Raw Format". Operację powtórz dla kolejnych kawałków pociachanego pliku odpowiednio je numerując, aby nie pomylić się później co do ich kolejności. Gdy uporasz się z tym zadaniem, nie ukrywam, że przydałyby Ci się programiki: JOIN (z tym nie powinno być problemów, gdyż jest to komenda systemowa) i UUXT lub podobny (źródło – Aminet). Za pomocą pierwszej komendy łączysz kawałki w jedną całość:

join [część1] [część2] [część?] AS RAM:plik

W wyniku tej operacji otrzymasz w ramdysku plik o nazwie „plik" :).

uuxt x RAM:plik

Powyższa operacja spowoduje zdekodowanie połączonego pliku, w wyniku czego w ramdysku pojawi się piękne archiwum LhA, gotowe do rozpakowania.

Przedstawioną powyżej procedurę odkodowywania plików można zasadniczo uprościć wykorzystując np. Opusa. Poniżej podaję „przykładowy przykład", który możesz zdefiniować jako przycisk, menu, hotkey czy co tam kto woli:

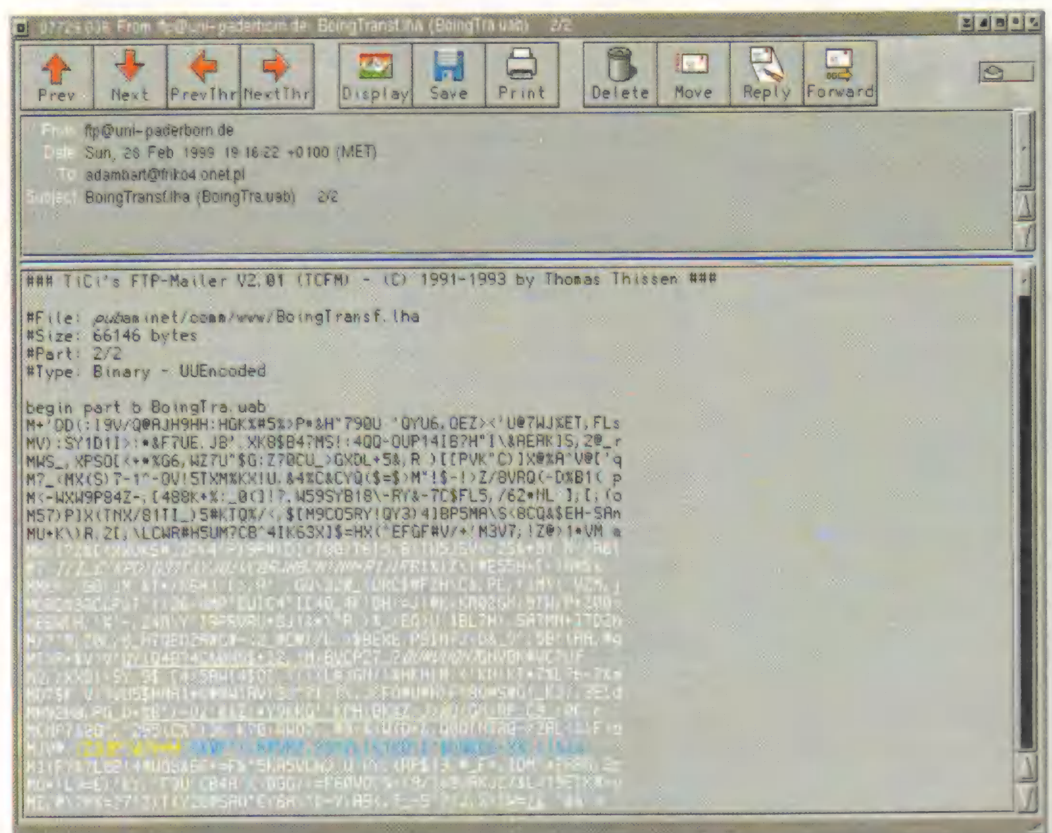
```
[AmigaDOS]  c:join [C] AS RAM:plik
[Command]  FinishSection
[AmigaDOS]  c:uuxt x RAM:plik
[Command]  FinishSection
[AmigaDOS]  c:Delete >NIL: RAM:plik
```

Do tego „zaptaszkuj": „CD source", „Output to window" i „Rescan source". Od teraz zaznaczasz po prostu w listerze wszystkie kawałki pliku i korzystasz ze zdefiniowanej powyżej opcji. I to wszystko!

OSTATNI AKAPIT

Tradycyjnie, każdy (w domyśle – autor) ma prawo do ostatniego... akapitu ;). Jak widzisz, można jednak zaoszczędzić trochę na impulsach (transfer z konta pocztowego do najwolniejszych nie należy), ale niestety nie na czasie realizacji zamówienia. No cóż, zawsze jest coś za coś, jednak podczas korzystania z tej metody jedno jest pewne – tepsa wystawi Ci mniejszy rachunek! I tym optymistycznym akcentem kończy

Adam Bartniczak



Wywiad z Davem Haynie

Na liście najważniejszych osób w historii Amigi Dave Haynie plasuje się w ścisłej czołówce. Przez wiele lat pracy w Commodore Dave dbał o rozwój systemu operacyjnego Amigi, uczestniczył w projektowaniu kolejnych modeli naszego komputera i pisał nań programy. Co robi dzisiaj, pięć lat po upadku Commodore? Zaraz o tym opowie...

Nad czym obecnie pracujesz i czy ma to związek z Amigą?
Obecnie pracuję w Met@box (dawniej PIOS), firmie którą założyłem w 1996 roku wraz Andym Finklem i dwoma partnerami z Niemiec. Miało to być coś w rodzaju przedłużenia działań Amiga Technologies (utrzymywaliśmy wraz z Andym bliski kontakt z AT, a naszym celem był hardware i software na PowerAmigę, której projekt notabene nigdy się nie zmaterializował). Próbowaliśmy robić tanie komputery pod kontrolą AmigaOS, a gdy nie mogliśmy użyć systemu Amigi, przesiedliśmy się na MacOS. Gdy zostaliśmy odcięci od MacOS, wróciliśmy do prac nad mniej kosztownymi systemami.

Jak wspomniał nasz prezes, Stefan Domeyer, bardzo chcielibyśmy oprzeć obecne projekty (przeznaczone na europejski rynek małe krzyżówki komputera i set-top boxu wykorzystujące modemową technologię) na AmigaOS, jeśli będzie to możliwe.

Wyobraź sobie, że Commodore nie wywróciła się do góry kołami i zainwestowała więcej w rozwój. Jaka byłaby Amiga teraz?
Zwyciężyłaby co najmniej konkurencję z Apple. Myślę, że kilka kierunków, w które wtedy szliśmy, dałoby owoce. Oczywiście można sobie gdybać i każdy wymyśli inną wersję, ale pokuszę się o taką prognozę bazując na punkcie, w którym sam się znajdowałem, gdy po raz pierwszy dostrzegłem, że Commodore się stacza (co zbiegło się w czasie z rozszerzeniem zakresu władzy Mehdiego Ali i Billa Sydnesa, dwóch osób, które najmocniej przyczyniły się do upadku Commodore). A4000 ukazałaby się w kwietniu '94, a nie we wrześniu, z 68040 i koprocesorem dźwiękowym DSP3210 firmy AT&T na pokładzie. To zwiększyłoby renomę Amigi w branży zajmującej się obróbką audio, wspomagając jednocześnie potencjał komputera w dziedzinie wideo (DSP3210 była 5-10 razy szybsza od 68040, gdyby ktoś chciał jej użyć jako zwykłego koprocesora).

Ale to byłoby tylko krótkoterminowe rozwiązanie. Myślę, że układy AAA także pojawiłyby się w 1994 roku, ale już w Amidze nowej generacji opartej na PCI-owej wersji architektury „Acutiator" mojego autorstwa (o tym projekcie i o prototypie A3000+, który powinien był wyewoluować w A4000, możecie poczytać na stronie http://www.thule.no/haynie). Układy graficzne AAA zostałyby umieszczone na karcie standardu PCI i użytkownik mógłby wybierać spośród co najmniej trzech wersji AAA, zależnie od zasobności swojej kieszeni. CPU także znajdowałby się na oddzielnej karcie, co ułatwiłoby przyszłą przesiadkę na procesor RISC.

Gdyby program badań i rozwoju był porządnie dofinansowany, pod koniec 1994 roku mielibyśmy następczynię CD32 opartą na architekturze Hombre autorstwa Eda Heplera. Nowa maszynka mogłaby konkurować z PlayStation i Nintendo 64, ponieważ oprócz oferowania grafiki 3D z łatwością wykonywałaby także bardziej komputerowe zadania.

Pojawiłaby się również opcjonalna karta graficzna dla maszyn opartych na projekcie Acutiator. Przy pełnej obsłudze RTG przez system operacyjny mielibyśmy także masę innych graficznych możliwości (S3, Cirrus Logic, Matrox i wszyscy inni, którzy siedzieli wtedy w grafice).

Najpóźniej na przełomie 95/96 ukazałby się AmigaOS w wersji na wybrany przez nas procesor RISC, a także odpowiednie karty procesorowe dla Acutiatora. Tak jak w MacOS, system operacyjny oferowałby emulację procesorów 68k. Ponieważ projekt Hombre bazował na procesorze PA-RISC, myślę, że najprawdopodobniej wybralibyśmy PowerPC, z MIPS jako drugą opcją (głównie dlatego, że wtedy można było za 10 dolarów dostać chip MIPS o mocy porównywalnej z 68040, co było doskonałe do zbudowania Amigi RISC klasy A1200). Ta decyzja nie została podjęta do ostatnich dni Commodore.

Z mniej konkretnych gdybań, myślę, że Commodore otworzyłaby się na pomysł licencjonowania technologii. Właściwie zrobiliśmy tak tuż przed końcem, dając developerom dostęp do rzeczy, które zaprojektowaliśmy, ale z różnych powodów nie trafiły na rynek. W normalnych warunkach nie byłby to jednak desperacki „rzut na matę", tylko prawdziwy program partnerstwa. Gdyby pomysł współpracy się sprawdził, myślę, że to wszystko plus zmieniający się rynek PC doprowadziłoby do wysypu w połowie lat 90 klonów Amigi o otwartej architekturze działających pod licencjonowanym AmigaOSem. Oczywiście potrzebny byłby ktoś w rodzaju menedżera całości, kto z małych skrawków działań różnych firm składałby jeden, wielki obraz. Kto zabdałby, aby amigowa społeczność nie była zależna od wzlotów i upadków pojedynczej firmy w tej gromadzie (włączając w to Commodore). To z kolei zwiększyłoby przebicie zarówno platformy, jak i firmy nad nią czuwającej i respekt, jakim Amiga cieszyłaby się wśród użytkowników i developerów (w końcu taki jest fundament sukcesu Wintela).

Czy Microsoft aka Bill Gates rzeczywiście jest do bani?
Wszystko zaczyna być jasne, gdy zrozumiesz, że Microsoft jest firmą specjalizującą się w marketingu, a nie w technologii. Jako firma marketingowa Microsoft odniósł zdumiewający sukces. Jednak jako kompania technologiczna zawiedli. Nam, technologom, może się to nie podobać, ale fakt jest taki, że fortuny zbudowane na dobrym marketingu powstają codzień, a te oparte o dobrą technologię są rzadkością. Jako system operacyjny, Windows jest przeraźliwym bałaganem, głównie dzięki takiemu właśnie zaprojektowaniu (wiele rzeczy zostało specjalnie zagmatwane, by utrudnić przeportowywanie windowsowych programów na inny OS). Jako przedmiot marketingowych manipulacji ten system jest jednak nieoceniony.

Interesującą rzeczą, która obecnie zaczyna być widoczna, jest przesada, z jaką działa MS. Mając tak wspaniałą pozycję Microsoft mógłby być dużo mniej agresywny i też odniósłby sukces na rynku. Może ta przesada bierze się stąd, że Bill Gates jest chciwym gnojem i nie odda nic za 10, skoro może wziąć 20? A może zarząd Microsoftu zdaje sobie sprawę z tego, jak słaby technicznie jest Windows i boi się, że inny OS może go „wciągnąć nosem", jeśli tylko znajdzie posłuch na rynku? Moim zdaniem to prawdopodobnie kombinacja obu powodów. Cała firma z niepokojem patrzy na każdą kolejną rysę w jej fundamentach. Nawet ich wydawałoby się najwierniejsi sprzymierzeńcy – na przykład Intel - silnie popierają każdy nowy OS, który wyłoni się z mroku. Przeciętni użytkownicy widzą teraz to, co przez lata tylko specjaliści, jak, hm, ja, dostrzegali w zachowaniu się MS na rynku. Kolejne przejawy arogancji Microsoftu powodują, że ludzie po cichu lub nawet publicznie wyrażają nadzieję, że ta firma obsunie się o kilka szczebli w dół. Myślę, że Gates, który dorobił się już nieprawdopodobnego bogactwa, teraz myśli o swoim miejscu w historii i stara się trzymać jak najdalej od jakichkolwiek procesów. To nie jest taki zły ruch biorąc pod uwagę złe publicity, jakie towarzyszy obecnie firmie. Wszystkie te podrobione taśmy wideo, pracownicy, którzy nagle zapominają tak wiele rzeczy, choć wszystko stoi czarno na białym w rejestrze emaili, etc.

Wracając do Amigi — czy widzisz dla niej jakąś przyszłość?
Oczywiście, ale wymaga to pełnego zaangażowania Gatewaya i firmy Amiga.

Dlaczego Twoim zdaniem Amiga jest tak kochana przez użytkowników? Co oprócz porcji elektroniki i plastiku kryje się za nią?
AmigaOS i różne sprzętowe rozwiązania w Amidze są nielicznymi na dzisiejszym rynku przykładami dobrego rzemiosła raczej niż dobrego marketingu. Niemal wszystkie osoby tworzące i rozwijające Amigę były jednocześnie jej zapalonymi użytkownikami. Każdy miał wpływ nie tylko na swoją część, ale także na cały produkt. Oczywiście jeden człowiek nie może wykonać wszystkich zadań podczas tworzenia systemu operacyjnego czy komputera, ale można z pewnością stwierdzić, że większość AmigaOS to dzieło konkretnych technologów, nie bezimiennej fabryki software'u. Kreatywności nie znajdziesz na taśmie produkcyjnej. Tego nie zapewnią góry forsy czy akcje Microsoftu. Ten sposób nie oznacza perfekcji, ale wyważenie elementów – coś, co trudno opisać słowami. To coś nazywa się „sztuka".

Czy Amiga idzie obecnie z dobrym kierunku?
Naprawdę nie wiem. Mogliby (ludzie z firmy Amiga – przyp. ACS) poczynać sobie o wiele gorzej. Szkoda, że nie mogą nic rzucić na rynek już teraz, ale takie sprawy trwają masę czasu. Dopóki nie pokażą nam konkretnego produktu, nie opłaca się zbytnio roztrząsać przyszłości.

Wywiad przeprowadził
Marvin Droogsma

Wiosenne przesilenie?



Jim Collas, nowy szef Amigi

Nadeszła wiosna. Robi się coraz cieplej i przyjemniej. Czy także Amigowcom? Czy po długiej (za długiej nawet jak na noc polarną) i srogiej zimie nadejdzie odwilż? Czy Amiga ponownie wypuści pąki i zakwitnie obdarzając nas soczystymi owocami?

WSTĘP

Na samym początku chciałbym zaznaczyć, że mój tekst nie jest częścią jakiejkolwiek polemiki (choć miałem ochotę dorzucić także swoje trzy grosze do dyskusji o Amidze). Widząc pewne ożywienie postanowiłem podzielić się swoimi przemyśleniami na temat obecnej i przyszłej sytuacji Amigi. Artykuł przedstawia mój punkt widzenia, z którym nie trzeba się zgadzać. Nie chcę być posądzany o uprawianie propagandy jako odpowiedź na krytyczne głosy dotyczące Ami. Być może na zwiększony poziom mojego optymizmu wpływa obecna pora roku, gdyż nie lubię zimy. Czy zatem bardziej optymistyczne spojrzenie na sytuację Amigi związane jest tylko z nadejściem ciepłych i słonecznych dni? Po dłuższych rozważaniach stwierdziłem, że nie (choć wciąż podkreślam – jest to wyłącznie moja interpretacja ostatnich wydarzeń).

OBIECANKI, CACANKI

Społeczność amigowa od wielu lat była karmiona czczymi obietnicami i wizjami świetlanej przyszłości, podczas kiedy właściciele Amigi nie robili nic, co dałoby wymierne efekty. Większość działań była nieprzemyślana i niespójna, w wyniku czego nasz komputer technologicznie został z tyłu. Ale na szczęście Amiga to nie tylko kupka hardware'u (co wielu może wydać się dziwnym). Amiga to brand, sposób bycia i myślenia. Amigowcy bez wsparcia z góry utrzymywali swój komputer na powierzchni (choć inne marki w podobnej sytuacji dość szybko poszły na dno). Wsparcie twórców komercyjnego oprogramowania oraz producentów sprzętu malało wraz z upływem kolejnych miesięcy (nic dziwnego, dla tych ludzi ważne były pieniądze, za które musieli się wyżywić, a stopniowo kurczący się rynek nie dawał możliwości ich zarobienia). Wydaje się, że ludzie obecnie odpowiedzialni za rozwój Amigi zrozumieli, że nie można jej zamienić w kupę złomu, choćby nie wiem jak szybkiego i nowoczesnego. Nie można odebrać jej unikatowości, przyjaznego i elastycznego systemu. Wygląda na to, że po straconych latach wzięto się do pracy. Te słowa nie są pustymi sloganami. Ich źródłem jest list otwarty nowego szefa Amigi (i wiceprezesa Gatewaya), pana Jima Collasa.

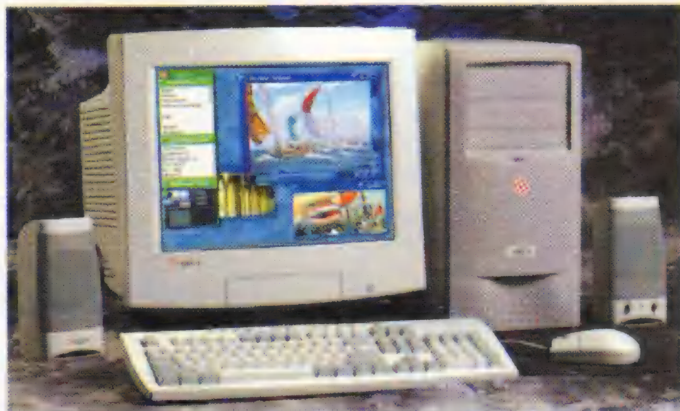
PIERWSZY OTWARTY LIST

W swoim pierwszym wystąpieniu do Amigowców Jim Collas przede wszystkim wyraził swoje słowa uznania dla ludzi, którzy utrzymali Ami na powierzchni i nie pozwolili zginąć jej duchowi (ale to już słyszeliśmy i to nie raz, prawda?). Ważniejsze jest stwierdzenie, że Amiga Inc. podjęła wiele niewłaściwych decyzji w ciągu ostatnich dwóch lat (owo stwierdzenie, choć dość enigmatyczne, jest już jakimś postępem – przyznano się do błędów, choć nie podkreślono skutków owych działań). Jim Collas napisał dalej, że nie chce dyskutować o błędach, ale o przyszłości (zaznaczając, że nie powtórzy niewłaściwych posunięć, „mądry Polak po szkodzie"?).

Największym błędem (wg Collasa) była chęć zrezygnowania z rozwoju klasycznej linii Amigi. „Zaniechanie rozwoju obecnej architektury mogło wyglądać jak nieprawdopodobnie głupi błąd, ale nie było to oczywiste dla ludzi, którzy pracowali przy produkcji i sprzedaży komputerów PC". Owo zdanie mówi wiele o nowej strategii Amigi. Dostrzeżono różnicę pomiędzy typowymi użytkownikami pecetów a Amigowcami, którzy tworzą zupełnie odrębny segment na rynku komputerów osobistych. Ktoś zastanowił się i wpadł na „genialny" pomysł - dajmy im to, co chcą dostać. Wydaje się, że nikt na siłę nie będzie karmił nas pecetami z naklejką „Amiga inside", gdyż nie tego chcemy. Po co płacić dwa razy więcej za „nowego" peceta z napisem Amiga, skoro takiego samego peceta (bez logo Amiga) już teraz możemy kupić w sklepie. Ale jakoś nie kupujemy. Amigowcy chcą AMIGI i taką dostaną. Niestety, zrozumienie tego fenomenu zabrało włodarzom Amigi aż dwa lata. „Minęły dwa lata i stanęliśmy przed trudnym pytaniem. Czy w obecnej architekturze jest dość życia? Wierzę, że tak", pisze dalej Collas.

STARA, DOBRA AMI

Klasyczna Amiga będzie rozwijana. Na wakacje zapowiadane jest ukończenie update'u systemu (do wersji 3.5). Usprawniony OS ma zapewnić klasycznej architekturze jeszcze kilkuletni byt. Owe kilka lat ma stanowić pomost dla łagodnego przejścia na nowy hardware (Amiga Next Generation). Warto zauważyć, że trwają prace nad implementacją emulatora, dzięki któremu na Amidze NG możliwe będzie uruchomienie większości programów używanych obecnie. Moim skromnym zdaniem pozostawienie Amigowcom swobody wyboru (Classic Amiga lub Amiga NG) to bardzo dobre posunięcie. Po pierwsze nie każdy ma pieniądze/ochotę na taką przesiadkę. Po drugie – „stare" Amigi muszą się gdzieś podziać. Wyrzucić je na śmietnik to grzech (choć znam ludzi, którzy swoje komodorki potraktowali właśnie w ten sposób). Pozostawić i kupić „nową" Ami? Może na Zachodzie, bo w Polsce niewiele osób stać na takie posunięcie. Rozwiązaniem jest wyprzedaż dotychczas używanych komputerów. Kupią je (po niższych cenach) użytkownicy, których nie stać na nowoczesny model Amigi (z całą pewnością będzie droższy niż używana A1200). Pobawią się grami i użytkami, część z nich załapie amigowego bakcyla i zapragnie przesiadki na Amigę NG (a nie na PC).



WORDS, WORDS, WORDS

Czyżby ten cytat z Szekspira po raz kolejny pasował do sytuacji? Zwykle mówiono dużo, a robiono... sami wiecie. Czy tym razem będzie inaczej? Na usta cisną się słowa „guru" polskich komentatorów sportowych, p. Dariusza Szpakowskiego: „Oto kolejny mecz ostatniej szansy dla polskiej drużyny"... Dla Amigi takich „ostatnich szans" było już kilka, więc nie użyję tego stwierdzenia. Z pewnością jest to moment ważny.

W amigowym światku zaczął się ruch, który powinien przynieść ożywienie. Jeżeli nie teraz, to kiedy? Co to za ruch - spytacie. OS 3.5 to raz. Zapowiadany model Amigi NG to dwa. Restrukturyzacja firmy Amiga i zmiany personalne (o których mogliście przeczytać na łamach ACS) to trzy. Cztery to nowe karty PPC z procesorami G3. Pięć to coraz więcej zapowiedzi nowych gier i użytków.

Czy nie jest to słomiany ogień – przekonamy się już wkrótce. Moim zdaniem istnieje szansa na ożywienie rynku. Wszak firmy (Phase 5, Titan, Alive, Haage&Partner, ACT, Met@box, ClickBOOM i inne) liczą na zyski i nie inwestują w ciemno. A że Amigowcy mają pieniądze, które wydają na dobre produkty dla Amigi (zarówno soft, jak i sprzęt), można liczyć na to, że ktoś spróbuje je zebrać (myślę tu głównie o użytkownikach Amigi z Zachodu, gdyż w Polsce nie jest aż tak bogato).

OPTYMISTYCZNE PODSUMOWANIE

Jim Collas nie chce rzucać słów na wiatr. Zapowiedział regularne (miesięczne) sprawozdania z aktualnych przedsięwzięć na internetowej stronie. Trzymamy go za słowo i czekamy na kolejne wieści z frontu. W zakończeniu swego listu Collas napisał „Wierzę, że Amiga odegra znaczącą rolę w komputerowej rewolucji. Ale nie zdoła dokonać tego bez pełnego wsparcia ze strony amigowej społeczności". Warto dodać, że i my, Amigowcy, oczekujemy znaczącego wsparcia ze strony właścicieli Amigi, na które z niecierpliwością czekamy. Oby ta jaskółka zapowiedziała nadchodzącą wiosnę. Czego życzę wszystkim użytkownikom Amigi.

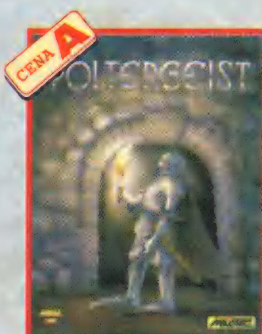
Artur „R2D2" Frankowski

WIELKA WAKACYJNA PROMOCJA



EPIC
AMIGA każdy model 1MB

Kosmiczny symulator, misje w kosmosie i na powierzchni planet. 3 dyskietki.



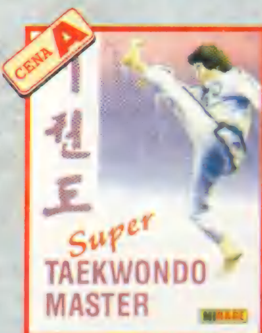
POLTERGEIST
AMIGA każdy model 1MB

Przygodowo-tekstowa ze wszystkimi dialogami mówionymi po polsku. 4 dyskietki



ISHAR 3
AMIGA z 1MB RAM typu Chip

Najnowsza część najlepszej Amigowej epopeji RPG. 5 dyskietek.



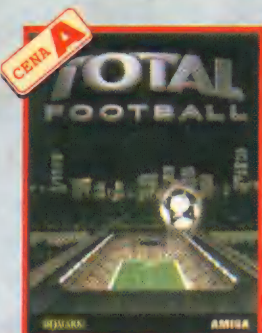
SUPER TAEKWONO MASTER
AMIGA każdy model 1MB

Walki karate w stylu Tae-Kwon-Do dla 1-2 graczy z digitalizowaną grafiką. 2 dyskietki



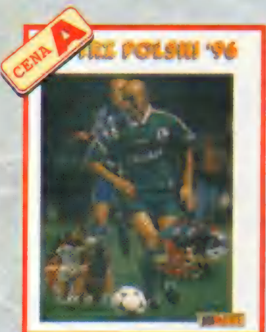
JAGUAR XJ220
AMIGA każdy model 1MB

Wyścigi samochodowe Jaguarem XJ220 dla 1 lub 2 graczy. 2 dyskietki.



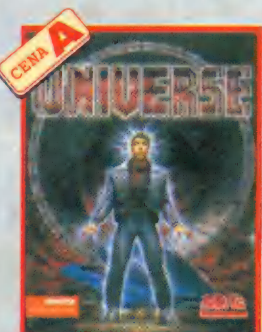
TOTAL FOOTBALL
AMIGA każdy model 1MB

Piłka nożna dla 1-2 graczy, zawiera polską drużynę. 3 dyskietki.



MISTRZ POLSKI '96
AMIGA 500Plus/A600/A1200

Ekonomiczna, manager piłkarski polskiej ligi. 4 dyskietki (zalecany dysk twardy lub 2 stacje dysków)



UNIVERSE
AMIGA każdy model 1MB

Przygodowo-tekstowa w kosmicznych sceneriach, 256 kolorów na A500. 5 dyskietek.



PINBALL HAZARD
AMIGA 500(1MB)/Plus/1200
A600 ponad 1MB RAM

Symulator elektrycznego bilarda (flippera). 4 dyskietki.



F29 RETALIATOR
AMIGA każdy model 1MB

Symulacyjna. Jeden z najlepszych symulatorów lotniczych początku lat 90-tych. 2 dyskietki.



WOLFCHILD
AMIGA każdy model 1MB

Zręcznościowo-platformowa z walkami. 2 dyskietki.



BATTLESTORM
AMIGA każdy model 1MB

Kosmiczna strzelanina, widok z góry. 1 dyskietka.



FRANKO
AMIGA każdy model 1MB

Walki uliczne w sceneriach polskich miast. 3 dyskietki.



GATE 2 FREEDOM
AMIGA z 1MB RAM typu Chip

Zręcznościowo-przygodowa w stylu sławnego DIZZY. 2 dyskietki.



PECHOWY PREZENT
AMIGA z 1MB RAM typu Chip

Przygodowo-tekstowa z elementami zręcznościowymi rozgrywająca się w szkole. 3 dyskietki



PINKIE
AMIGA każdy model 1MB

Zręcznościowo-platformowa. 3 dyskietki



TAEKWONDO MASTER
tylko AMIGA 1200

Walki karate w stylu Tae-Kwon-Do dla 1-2 graczy z digitalizowaną grafiką. 2 dyskietki

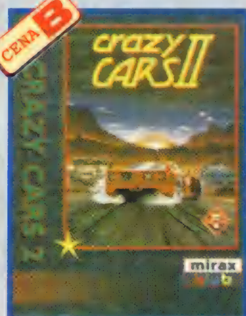


VITAL LIGHT
AMIGA każdy model 1MB

Zręcznościowo-logiczna dla 1-2 graczy. 2 dyskietki.

Ilość	Cena A	Cena B	Wysyłka
1 gra	30 zł	25 zł	+ 5 zł
2 gry	27 zł	22 zł	
3 gry	25 zł	20 zł	
4 gry i więcej	23 zł	18 zł	

GIER PRODUKOWANYCH PRZEZ MIRAGE



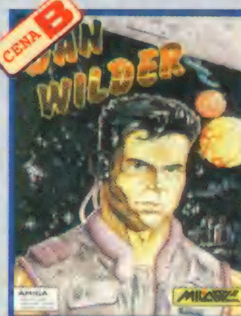
Wyścigi samochodowe przez Amerykę, pościgi policyjne. 1 dyskietka.

CRAZY CARS 2
tylko AMIGA 500 lub CDTV



Zręcznościowo-przygodowa w stylu sławnego FLASHBACK. 3 dyskietki.

CYBERFORCE
AMIGA każdy model 1MB



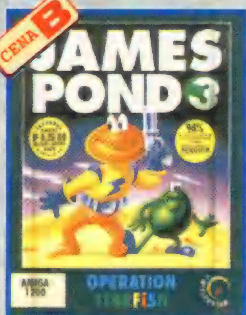
Przygodowo-zręcznościowa w kosmicznej bazie. 2 dyskietki.

DAN WILDER
AMIGA każdy model 1MB



Przygodowa w świecie fantasy z elementami RPG. 3 dyskietki.

DRAGONSTONE
AMIGA każdy model 1MB



Zręcznościowo-platformowa. 3 dyskietki.

JAMES POND 3
tylko AMIGA 1200



Zręcznościowo-przygodowa-komandos w poniemieckim bunkrze. 2 dyskietki.

LAST SOLDIER
AMIGA każdy model 1MB



Przygodowo-zręcznościowa platformówka w bajkowych sceneriach. 3 dyskietki.

MAGICZNA KSIĘGA
AMIGA każdy model 1MB



Kosmiczna strzelanina-widok z boku. 2 dyskietki.

MORTAL WEAPON
AMIGA 500(1MB)/Plus/1200
A600 ponad 1MB RAM



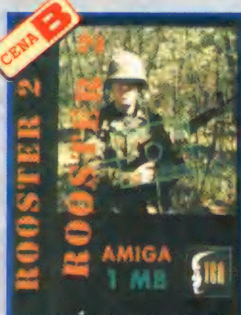
Pierwsza polska gra typu DOOM. 3 dyskietki.

PROJECT BATTEFIELD
AMIGA każdy model 1MB



Ekonomiczna-manager zespołu rockowego. 3 dyskietki.

ROCKSTAR
AMIGA 500(1MB)/Plus/1200
A600 ponad 1MB RAM



Zręcznościowo-platformowa-komandos w bazie. 2 dyskietki.

ROOSTER 2
AMIGA każdy model 1MB



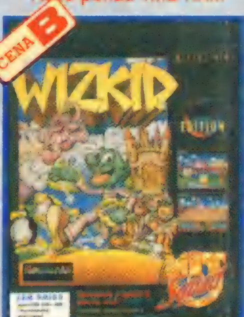
Strzelanina w futurystycznych sceneriach. 3 dyskietki.

SKELETON KREW
tylko AMIGA 1200



Zręcznościowa strzelanina-widok z góry dla 1-2 graczy. 3 dyskietki.

WATCHTOWER
tylko AMIGA 1200



Zręcznościowo-logiczna. 2 dyskietki.

WIZKID
AMIGA każdy model 1MB

UWAGA OKAZJA

PIERWSZYCH 30 OSÓB KTÓRE ZAMÓWIĄ
CO NAJMNIEJ 2 GRY NA RAZ DOSTANIE
W PREZENCIE SUPER STRZELANINĘ
"SKY HIGH STUNTMAN"
W STYLU LEGENDARNEGO "SWIV"



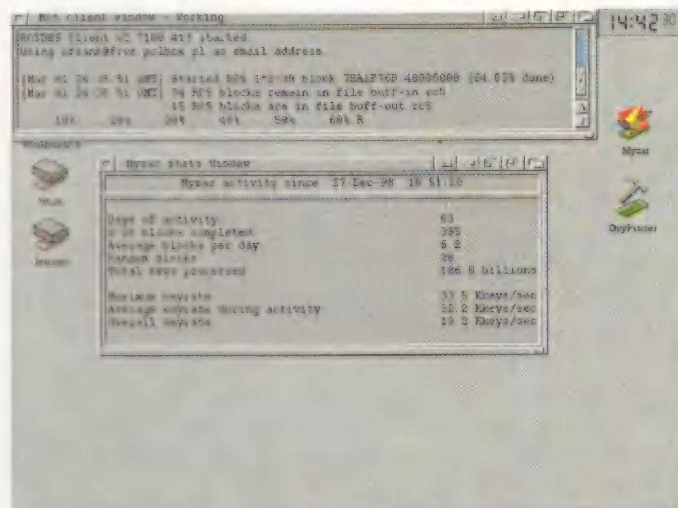
Zamówienia na gry można składać od poniedziałku do piątku w godz. 9:00-17:00 pod nr tel. (0-22) 616 15 50

Ilości niektórych gier ograniczone, do wyczerpania zapasów magazynowych.

Mieszkańcy Warszawy - odbiór gier w sklepie firmowym.

RC5 taniej

Wśród ACSowych polemik rozpętanych przez Tinnera zaintrygował mnie fragment traktujący o bezsensowności łamania kluczy RC5. Pomijając fakt, że się z tym nie zgadzam, argument o marnowaniu pieniędzy wydał mi się całkiem sensowny, gdyż serwery RC5 do szybkich nie należą.



Jest to nieco denerwujące, zwłaszcza gdy ktoś mając procesor PPC przelicza bloki w rakietowym tempie, a potem aby je przesłać wisi godzinami na telefonie. Udało mi się jednak znaleźć dwa sposoby (o których zapewne nie wszyscy wiedzą) na zminimalizowanie kosztów wysyłania i ściągania bloków.

1. POJEMNIEJSZE BLOKI

W pliku.ini (tym z konfiguracją klienta) ustawiamy za pomocą edytora tekstu wartość 31 dla parametru „preffered-blocksize" (można to również zrobić w menu klienta po uruchomieniu go z opcją „-config"), co spowoduje, że z serwera ściągane będą bloki o wielkości fizycznie podobnej do zwykłych, ale zawierające kilkakrotnie więcej kluczy (od 2 do 8 razy, zależnie od dostępności tych „wielgasów" na serwerze; niestety niektóre bloki będą zwykłej wielkości), dzięki czemu w tym samym czasie ściągniemy więcej kluczy. Nie należy się przejmować faktem, że klient RC5 takie porcje przeliczone w znacznie dłuższym niż zazwyczaj czasie będzie pokazywał jako pojedyncze bloki, po przesłaniu do serwera ten potraktuje je jako „i-leśtam-w-jednym" i na koncie przybędzie nam tyle bloków, ile powinno.

2. PRZESYŁANIE BLOKÓW VIA EMAIL

W celu ściągnięcia bloków wysyłamy na adres

fetch@distributed.net

email o treści:

blocksize=xx

numblocks=zzzz

gdzie: xx to rozmiar bloku (28-31; najlepiej wstawić wartość 31), a zzzz to liczba bloków, które chcemy otrzymać (1-1000). Po kilku godzinach w skrzynce znajdziemy mail z załącznikiem o nazwie „buff-in.rc5", który nagrywamy do katalogu z klientem RC5 i jeśli w konfiguracji nie zmieniliśmy nazwy „buff-in.rc5" na inną, możemy zacząć przeliczanie.

Uwaga: jeśli w katalogu z klientem RC5 istnieje już plik „buff-in.rc5", a mamy jakiś w części przeliczony blok, to dokończmy jego przeliczanie i dopiero wtedy zastąpmy ten plik ściągniętym przez email „buff-in.rc5". To w nim są przechowywane informacje o stanie zaawansowania procesu, więc zastąpienie go nowym plikiem spowoduje utratę przeliczonej części bloku.

Wysyłanie bloków odbywa się w podobny sposób. Na adres

flush@distributed.net

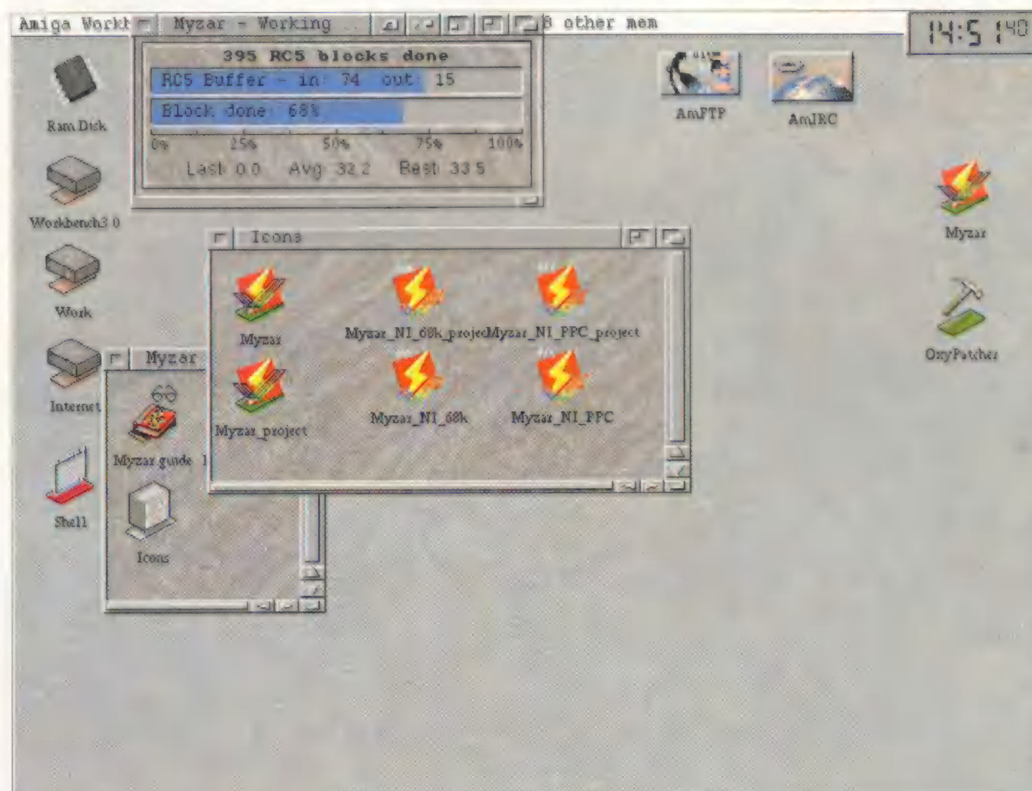
wysyłamy pusty mail z dołączonym plikiem „buff-out.rc5" (MUSI on mieć taką właśnie nazwę). Po pewnym czasie dostajemy mail zawierający tekst podobny do tego, jaki widzimy podczas zwykłego przesyłania bloków, będący potwierdzeniem prawidłowego wykonania operacji. Teraz należy skasować z katalogu z klientem RC5 plik „buff-out.rc5" (można to zrobić od razu po wysłaniu maila, ale lepiej mieć pewność, że bloki bezpiecznie dotarły do serwera).

W przypadku tej metody bloki wysyłamy/odbieramy praktycznie za darmo, gdyż można to robić przy okazji zwykłego wysyłania czy odbierania maili. Jeśli wybraliśmy bloki o rozmiarze 31, to nawet na bardzo szybkim procesorze przeliczenie ich zajmie trochę czasu, więc wysyłki będą się odbywały stosunkowo rzadko. Poza tym pliki z blokami nie są zbyt duże, więc mail taki przesyłany jest dość szybko, na pewno znacznie szybciej niż podczas zwykłego połączenia klienta z serwerem RC5.

Przy korzystaniu z tej metody dobrze jest łamać klucze przy użyciu opcji „-runoffline", tak aby przy każdym starcie klient nie próbował ściągać bloków. Jeśli ktoś chce, może bez obaw wysyłać bloki z innego komputera (np. w szkole) – i tak zostaną one policzone na konto osoby, której e-mail wpisany jest w konfiguracji klienta RC5, którym bloki policzono.

Mam nadzieję, że ten tekst pomoże Wam obniżyć koszty zabawy w „bezsensowne" liczenie kluczy RC5, a może zachęci nowych łamaczy?

Michał Krzemiński
krmichal@polbox.com



PS. Przy okazji małe sprostowanie do artykułu Artura Frankowskiego o Myzarze (ACS 4/99): nieprawdą jest jakoby pracy klienta RC5 nie można było zakończyć bez użycia nakładki w stylu Myzar. Jest to możliwe zarówno w przypadku klienta w wersji 68k, jak i w nowych wersjach pod PPC, poprzez wciśnięcie kombinacji klawiszy [Ctrl+C]. Stan przeliczania bloku zostaje zapisany (pojawia się stosowny komunikat) i wystarczy teraz zamknąć okienko. BTW: w ten sposób kończy się pracę wielu programów działających pod CLI, np. LHA czy LZX; przydatne, gdy zaczęliśmy archiwizować nie ten katalog co trzeba (wyczuliśmy sarkazm, należało nam się – przyp. ACS).

Robimy porządki

Od redakcji: pewnego razu przyszła przesyłka od niejakiego Little Horrora, który wykombinował sobie, że „brakuje w ACS felietonów i krótkich jajcarskich artykułów, może i dość luźno związanych z tematem, ale robiących dobre wrażenie na czytelnikach." Aby nie narazić się na zarzuty o tłumienie inicjatywy w zarodku, postanowiliśmy zamieścić jeden z nadesłanych tekstów. Bardzo prosimy o odzew: czy „zrobił dobre wrażenie" i czy w ACS powinny się takie artykuły (w małych ilościach) ukazywać.

Pomysł na napisanie tego artykułu przyszedł spontanicznie. Wszystkie opisane w nim motywy są prawdziwe.

Paskudna pora roku. Za oknem zimno, wietrznie i mokro. Jeśli w dodatku nie mamy nic ciekawego do roboty, człowieka mogą najść dziwne myśli, jak np. posprzątanie miejsca pracy, gdzie podczas ostatniego roku nagromadziło się mnóstwo ciekawych rzeczy... Cóż ujrzały me patrzałki? Chwila... Nic nie widzę! Oślepłem!!!... Nie, fałszywy alarm – po prostu moje okulary są tak zapaskudzone, że lepiej widzę bez nich niż z nimi. Przerwa na czyszczenie okularów za pomocą koszulki (kiedyś dostałem ostrego fucka od starej, gdy wyszedłem z mego bunkra w koszulce, którą przed chwilą czyściłem ekran, a koszulka pierwotnie była biała). No dobra, co nieco już widzę... Po kolei...

Na biurku widzę oczywiście Amisię (rozkręcona, bo zgubiłem śrubki – jak rozkręcałem, to śrubki pieczołowicie złożyłem do plastikowego woreczka, który zgubiłem jakieś pięć minut później), TV (tylko nieco zakurzony, bo czyszczę go okazjonalnie za pomocą odzieży, którą noszę na sobie), wieża (ups! zaraz spadnie!), digitizer wideo (chwileczkę, a gdzie video? Aha, pod moimi nogami), kompakty (połowa pudełek pusta, a w drugiej połowie siedzą po trzy-cztery płyty naraz), stację dysków (faktycznie, wewnątrz jej brakuje), jakieś dwa układy (aaaaa... to stary Kickstart 3.0 – może chce ktoś kupić?) i około piętnastu śrubek różnej wielkości (na pewno nie do Amisi).

Taki porządek rzeczy zna co najmniej połowa amigowców, ale na i pod biurkiem znalazłem przedmioty, które zadziwiły mnie swoim przeznaczeniem. A były to:

– opróżniony do połowy słoik z majonezem;

– żel redukujący cellulitis (what da hell!? Kurde – JA tego nie używam!);

– butelka z podejrzanym płynem (chyba jakiś syrop antykaszlowy, ale nie mam pewności);

– o, znalazłem CD-ROMa! Był pod stosem wykorzystanych chusteczek do nosa;

– zużyty patyczek do czyszczenia uszu (Iiiihhh... Yellow...);

– trzy piloty (nie wiem, do czego jest trzeci, pierwszy raz go widzę);

– opakowania po dodatkach do karcianki (Doom Trooper);

– puszka po piwie;

– blachę ekranującą (czy ona nie powinna być w środku Amigi?);

– ok. pięć pustych pudełek po petach (no, niezupełnie pustych, w niektórych są kiepy);

– książkę pt. „Mężczyźni są z Marsa, kobiety z Wenus";

– parę fabrycznie nowych skarpetek w opakowaniu.

Kończąc ten krótki artykuł, chcę zaapelować: „zanim wydasz pochopną opinię o niżej podpisanym (np. „Co za świnia..."), zerknij na SWOJE miejsce pracy. Może się okazać, że u Ciebie można znaleźć nie tylko podobne akcesoria, ale i zaginioną arkę i świętego Graala na dodatek...

Doktor Haynie
alias ***Little Horror***
(please call me „Dr. Haynie")

HTML 4 - tworzenie stron WWW

Pewien czas temu, gdy szukałem publikacji na temat stron WWW, znalazłem niezwykle interesującą pozycję. Jest to książka autorstwa Dave'a Taylora, pod wymownym tytułem „HTML 4 – tworzenie stron WWW" pierwotnie wydana przez IDG Books, a w Polsce przez Wydawnictwo RM.

O AUTORZE...

Jak wieść gminna (czyli informacja na okładce) niesie, pan Taylor ma już na swoim koncie wiele światowych bestsellerów o tematyce komputerowej, ponadto jest prezesem firmy Intuitive Systems (nic mi to nie mówi) i zaprojektował już ponad 1000 stron WWW (znaczy zna na rzeczy :) Zajmuje się również pisaniem felietonów poświęconych głównie internetowi.

CO WRAZ Z KSIĄŻKĄ?

Tradycyjnie już chyba – płytka CD... która tym razem może zainteresować użytkowników Amigi. Poza oprogramowaniem na PupCie zawiera ona również aplikacje na Maca. Znajdziemy tu m.in.: Netscape Navigatora 4.5, Internet Explorera (tu zalecam ostrożność, gdyż moja pierwsza próba instalowania tej flagowej przeglądarki ze stajni MałegoMiękkiego zakończyła się formatowaniem twardego... i to całego, nie tylko partycji Macowej...), a ponadto sporo użytecznych pchełek przydatnych przy tworzeniu stron, trzy gry oraz przykłady opisane w książce. Programy/gry przydadzą się użytkownikom emulatorów Maca, zaś HTML-owe przykłady są oczywiście uniwersalne i można ich używać na Amidze (przy okazji testując możliwości amiprzeglądarek – przyp. RB).

A KSIĄŻKA?

Z wyglądu nie wyróżnia się niczym specjalnym, z wyjątkiem tego że nie ma rozmiarów encyklopedii. Na okładce znajduje się informacja, że jest ona pisana pod kątem Maca i peceta. Jednak już po krótkiej lekturze odniosłem wrażenie, że autor przychyla się bardziej w stronę platformy z jabłuszkiem w logo niż „Jedynej Właściwej". Poza tym jest tu też mowa o doskonałym systemie, jakim jest Unix/Linux.

Szata graficzna nie rzuca na kolana. Z wyjątkiem kolorowej okładki cała reszta jest czarnobiała, a screenshoty wyglądają prawie jak... ksero. Nie mogę powiedzieć, aby to w czymś przeszkadzało, no może z wyjątkiem rozdziału poświęconego użyciu kolorów i tworzeniu grafik...

Układ książki jest bardzo czytelny. Podzielona jest na dwie części. Pierwszą stanowi 19 rozdziałów krok po kroku wtajemniczających nas w arkana tworzenia atrakcyjnych i eleganckich stron WWW. Znajdziemy tu praktycznie wszystko, co oferuje nam HTML 4, wiele prywatnych uwag i spostrzeżeń autora oraz krótkie objaśnienie i wprowadzenie w takie zagadnienia, jak skrypty CGI, Java czy też dynamiczny HTML. Każdy rozdział jest napisany w rzeczowy i przystępny sposób, a wszystko jest solidnie zilustrowane. Np. gdy mowa o tworzeniu tabel, dołączone jest stosowne źródło, a pod spodem zdjęcie prezentujące efekt finalny.

Bardzo cenne są wspomniane uwagi autora. Zawierają one wiele unikatowych informacji na temat interpretowania kodu przez poszczególne przeglądarki, różnych „skrótów" i sztuczek, dzięki którym kod będzie prostszy i pewniejszy w działaniu, a także przestrogi czego warto unikać. Pod koniec rozdziału zawsze znajduje się tabelka zawierająca zestawienie wszystkich nowych użytych w nim komend, wraz z krótkimi objaśnieniami. Cała treść jest skomponowana w przemyślany sposób. Można więc wziąć książkę do ręki, usiąść przed komputerem i krok po kroku podążać za autorem, realizując poszczególne zagadnienia.

Drugą część stanowią dodatki. Jest ich sześć: pierwszy z nich to „elementarz dla niecierpliwych" – czyli tworzenie stron w skrócie, a pozostałe to słowniczek, opis programów zawartych na CD, zestawienie wszystkich komend HTML oraz informacje o umieszczaniu stron na serwerach.

DLA KOGO?

Moim skromnym zdaniem – dla wszystkich. Początkujący zostaną bezboleśnie i sympatycznie wprowadzeni w świat tworzenia jakże popularnych dziś stron WWW, średniozaawansowani poszerzą swoją wiedzę, natomiast starzy wyjadacze mogą znaleźć tu wiele cennych uwag, które na pewno się przydadzą.

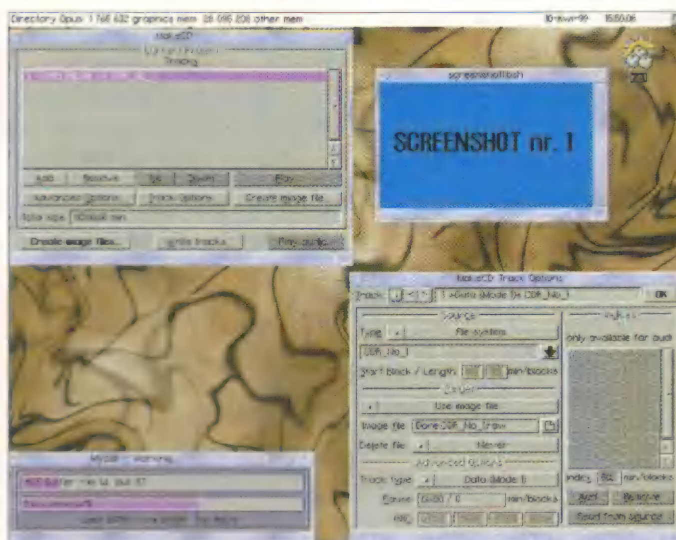
MORAŁ...

...jest taki, że jest to pozycja godna zakupu. Kosztuje ok. 50 zł i nie przeraża objętością. Wszyscy zainteresowani poruszaną w niej tematyką z pewnością będą usatysfakcjonowani. Życzę zatem miłej lektury.

Rafał „Arnee" Gliński
arnee@friko.onet.pl

MakeCD

Dziś dokończymy opis ustawień MakeCD i zajmiemy się praktycznym wykorzystaniem programu.



Przechodzimy do dalszych ustawień w okienku MakeCD: Global settings (Further settings). Wspomniana już możliwość zmiany poziomu zaawansowania User Level, w naszym przypadku ustawiona jest ciągle na EXPERT (dostęp do wszystkich opcji programu). Zaczynamy od opcji Speed. W okienku MakeCD: Speed podajemy za pomocą odpowiednich, opisanych tutaj zresztą cyferek szybkość pracy napędów w zależności od rodzaju wykonywanej operacji. I tak: 0 – szybkość maksymalna napędu, 1 – jednokrotna, 2 – dwukrotna, 4 – czterokrotna. Oczywiście za podstawę przyjęto szybkość pracy czytnika CD pojedynczej prędkości, czyli ok. 150 KB/s. W kolejnych gadżetach tekstowych określamy prędkość pracy dla następujących operacji:

— **Normal Write Speed** (nagrywanie danych za pomocą stworzonego ISO Image) – standardowo 0 (maksymalna).

— **For On The Fly ISO Image** (nagrywanie danych bezpośrednio z partycji dysku twardego lub kopiowanie płyt CD bezpośrednio z CD na nagrywarkę) – standardowo 1 (jednokrotna). Metodą prób można pozwolić sobie na zwiększenie tej prędkości nawet do czterokrotnej. Zależne jest to jednak od wielu czynników, m.in. prędkości twardego dysku, buforu wewnętrznego nagrywarki (1 MB powinien wystarczyć do nagrywania x4), stosowanego filesystemu (FFS, AFS, PFS2) i, co również jest bardzo ważne, liczby plików, jaką zamierzamy nagrać na płytę (szczególnie, jeśli zbyt dużo ich znajduje się w jednym katalogu).

— **Fixation** (prędkość finalizacji płyty lub sesji) – standardowo 0 - maksymalna.

— **Write Speed of Audio** (prędkość nagrywania ścieżek Audio) - standardowo 1 – jednokrotna. Istnieje powszechny i chyba tak stary jak nagrywarki przy komputerach pogląd, że ścieżki audio powinno wypalać się z jednokrotną prędkością. Nie zamierzam teraz z tym polemizować, ja osobiście nagrywam wszystkie ścieżki Audio z maksymalną prędkością i nie mam problemów z rozpoznawaniem tak nagranych płyt nawet w odtwarzaczach muzycznych, które przecież są jednokrotnej prędkości. Polecam zatem wszystkim przetestowanie prędkości nagrywania ścieżek Audio.

— **Read Speed For Audio** (prędkość zgrywania ścieżek Audio np. na dysk twardy) – standardowa 1 – jednokrotna. Również tutaj polecam odrobinę testów: na moim kompakcie dane Audio zgrywane są z maksymalną prędkością. Tutaj uwaga: ustawiona w tym polu wartość musi być wyższa lub równa wartości w polu Write Speed of Audio. W przeciwnym razie możemy doprowadzić do opróżnienia bufora programu podczas kopiowania płyt audio On The Fly.

— **Read Speed of Data** (szybkość zgrywania ścieżek z danymi) – standardowo 0 (maksymalna).

Kolejna opcja z serii Further Settings to Buffer. By nie rozszerzać zbytnio dzisiejszego odcinka napiszę jedynie, że standardowo ustawione tam wartości są poprawne i nie należy ich zmieniać bez wyraźnej przyczyny. Taką może być np. brak wolnej pamięci Fast (w tym momencie redukujemy ilość przydzielanej MakeCD pamięci w okienkach Write Tracks/CDs i Create Image Files) lub testowanie szybkiego nagrywania On The Fly (w takiej sytuacji zalecane jest zwiększenie ilości pamięci przeznaczonej na bufor WriteTracks/CDs. Zainteresowanych tym tematem odsyłam do MakeCD.guide/Instalation/Preferences/Buffer.

Kolejne preferencje z serii Further Settings to... Further Settings. Tutaj również nie ma potrzeby zmieniania standardowych ustawień. Warto jedynie zwrócić uwagę, by gadżet rozwijalny IO Error był ustawiony na Ask (zapytaj). Warto chyba mieć kontrolę nad tym, co zrobić w chwili wystąpienia błędu.

Menu Commands to ukłon autorów w stronę użytkowników MakeCD lubujących się w efektach specjalnych. Za pomocą znajdujących się tu gadżetów tekstowych możemy spowodować, by MakeCD wysuwał świeżo nagraną płytkę (ptaszek na gadżecie Eject CD/After Finishing Writing to CDR) lub odgrywał np. sampla przed lub po wykonaniu jakiejś operacji. Do „obsadzenia" mamy kilka sytuacji, pozostawiam to Waszej fantazji. Oczywiście wpisywane tutaj komendy to typowe polecenia AmigaDos, np. sys:c/play16 sys:samples/mójsampel.8svx (lub sys:c/reboot ;))).

Ostatnie z okienek, czyli MakeCD: Hardware Compatibility Settings, również jest poprawnie skonfigurowane. W tym okienku zaznaczony powinien być jedynie gadżet przy opcji Paralel Read/Write. Odznaczyć go można jedynie w przypadku problemów z driverem i równoległym przesyłaniem danych. Zainteresowanych tym tematem odsyłam do MakeCD.guide, gdyż potrzeba zmiany ustawień w Hardware Compatibility Settings zdarza się niezwykle rzadko.

Wybrane ustawienia zatwierdzamy. Zapisywane są one jako ToolTypes w ikonie programu. Dzięki takiemu rozwiązaniu można pokusić się o stworzenie kilku ikon z preferencjami MakeCD w zależności od naszych potrzeb.

NAGRYWANIE PŁYT Z DANYMI – DATA TRACKS

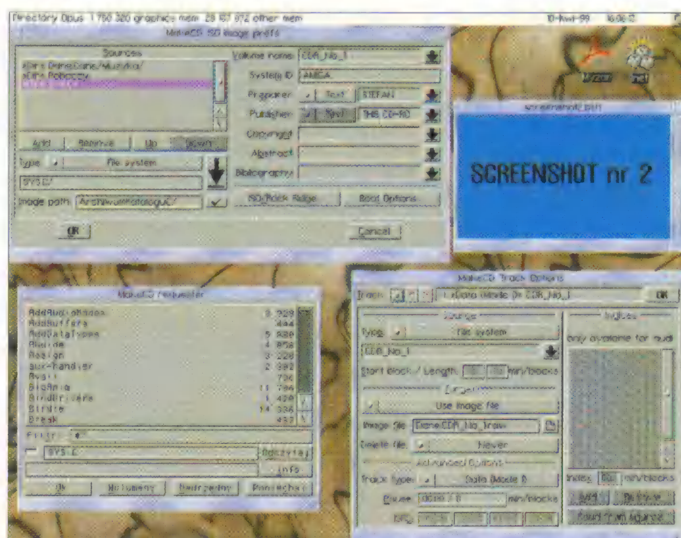
Przystępujemy do nagrania pierwszej płyty. Będzie to płytka zawierająca dane nagrane w jednej sesji. Wielki to dzień, mój pierwszy CDR niestety nie był wypalony poprawnie. Aktualna konfiguracja nagrywa płyty tak dobrze, że mogę śmiać się krytykującym mój wybór (Amiga i nagrywarka???) pecetowcom prosto w nos. Ostatnie trzysta kompaktów nagrało się po prostu dobrze, zaś podczas nagrywania bezproblemowo korzystam z multitaskingu naszego wspaniałego komputera pisząc, uzupełniając swoją bazę danych czy nawet grając w jakieś niewyłączające multitaskingu gry (polecam HBMonopoly, Soliton lub Colonization), że nie wspomnę o działającym cały czas kliencie RC5.

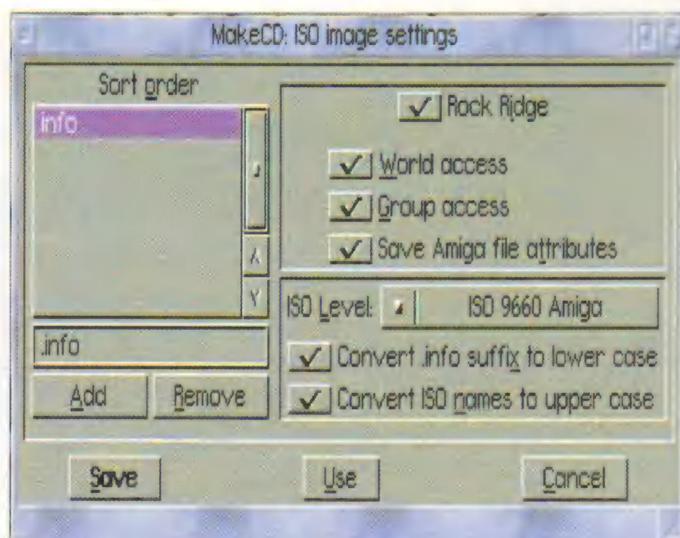
Spróbujemy zarchiwizować dane z twardego dysku, nagrywając je na płytę w jednej sesji. Do tej lekcji będą nam potrzebne dane, które zamierzamy nagrać na płytkę, wolne miejsce na ISO Image, no i oczywiście poprawnie zainstalowany i skonfigurowany program MakeCD. Oczywiście przydała by się też nagrywarka, lecz informacje zawarte w dzisiejszym odcinku z pewnością przydadzą się również osobom, które nie mają tego urządzenia (np. do wykonania własnego ISO Image w celu wypalenia go na innym komputerze wyposażonym w nagrywarkę; niekoniecznie musi to być Amiga).

Przed uruchomieniem MakeCD jeszcze kilka uwag. Nie jest prawdą, że aby nagrać dane na płytkę CD-R, należy trzymać je wszystkie na specjalnej partycji o pojemności 650 MB, choć nie ulega wątpliwości że tak jest najwygodniej. Również nie jest prawdą, że taką partycję należy sformatować powiększając w HDToolboxie wielkość bloków ze standardowych 512 bajtów do 2048 bajtów. Zwłaszcza ten ostatni mit należy potraktować z przymrużeniem oka. Dane przeznaczone do nagrania na jeden krążek CD-R mogą znajdować się na kilku partycjach sformatowanych pod dowolnym filesystemem (OFS, FFS, AFS, PFS2, SFS, a nawet pecetowy FAT16) bez żadnych szczególnych zabiegów lub nawet na płycie CD-ROM.

Po uruchomieniu MakeCD pojawia się główne okno programu. Wielokrotnie jeszcze będziemy do niego wracać, gdyż w nim ustala się zarówno to, co ma być nagrane na płytkę, jak i kolejność, w jakiej poszczególne ścieżki mają być zapisywane. Nas jednak dziś interesuje jedynie nagranie na złoty krążek jednej sesji. Klikamy zatem na button (przycisk) ADD (Dodaj) lub klawisz [A] klawiaturze (dotyczy angielskiej wersji locali). Notabene warto zauważyć, że większość opcji MakeCD jest dostępna z klawiatury. Polecenie ADD spowoduje dodanie jednego tracku (ścieżki) do bieżącego projektu (ang. CURRENT PROJECT – główne okienko programu).

Jak nietrudno zauważyć, pojawiło się nam nowe okienko MakeCD: TRACK OPTIONS (opcje ścieżek; screen 1), zaś w głównym oknie kilka przycisków uaktywniło się. Wróćmy





zatem na chwilę do głównego okna programu (screen 1), by opisać funkcje poszczególnych przycisków.

— **ADD** (Dodaj) dodaje nową ścieżkę.

— **REMOVE** (usuń) kasuje zaznaczoną ścieżkę z listy projektów (CURRENT PROJECT).

— **ADVANCED OPTIONS** (opcje zaawansowane) – pod tym przyciskiem ukrywa się kilka nieistotnych dla nas tymczasowo parametrów, do których jeszcze wrócimy, gdy staną się one potrzebne.

— **TRACK OPTIONS** (opcje ścieżki) wywołuje okienka MakeCD: Track Options.

— **CREATE IMAGE FILE** (stwórz plik ISO Image) powoduje stworzenie pliku ISO Image tylko dla jednej zaznaczonej ścieżki w okienku MakeCD – CURRENT PROJECT

— **CREATE IMAGE FILES** (stwórz pliki ISO Image) tworzy pliki ISO dla wszystkich pozycji w okienku CURRENT PROJECT.

— **WRITE TRACKS** (nagraj ścieżki) powoduje otwarcie okienek MakeCD: WRITING ISO IMAGE i MakeCD: WRITE WINDOW bezpośrednio przed rozpoczęciem nagrywania.

Przechodzimy teraz do okienka MakeCD: TRACK OPTIONS, by stworzyć plik ISO Image dla naszej pierwszej płyty. Zapoznajmy się zatem z opcjami, które są dostępne w tym oknie. TRACK wraz z dwoma gadżetami służą do przełączania się między kolejnymi ścieżkami z listy projektów (okienko MakeCD – CURRENT PROJECT). W naszym przykładzie jest tylko jedna ścieżka, więc nie zrobimy z nich użytku. Następujące po nich informacje to numer aktywnej ścieżki, typ danych i nazwa ścieżki. Dziś jeszcze nie będzie nam to potrzebne.

Widniejący poniżej w części SOURCE (źródło) gadżet rozwijalny TYPE służy do określenia rodzaju danych, jakie będziemy kierować do TARGET (celu), który również ustawiany jest za pomocą gadżetu rozwijalnego znajdującego się pod tym napisem. Zobaczmy zatem, jakie opcje dostępne są w SOURCE.

— **IMAGE FILE** (plik ISO Image) – źródłem danych będą pliki ISO IMAGE lub któryś z rozpoznawanych przez MakeCD formatów danych dźwiękowych (m.in. WAVE, AIFF, MP3).

— **TRACK FROM CD** (ścieżka z płyty CD) – umożliwia ustawienie jako źródła danych ścieżki z dowolnej płyty CD. Służy do kopiowania ścieżek.

— **FILE SYSTEM** (system plikowy) – źródłem danych będzie filesystem, czyli innymi słowy struktura plików i katalogów odczytywanych np. z twardego dysku. Wybranie tej opcji daje nam możliwość stworzenia ISO Image z prawie dowolnego filesystemu rozpoznawanego przez naszą Ami. Nie należy jednak za pomocą MakeCD tworzyć płyt w formacie Macintosha, gdyż program ten po prostu nie potrafi nagrywać płyt w standardzie HFS.

— **BLOCK MEDIUM** (urządzenie blokowe) – tę opcję pozostawimy dziś bez opisu, gdyż tymczasowo do niczego się nam ona nie przyda.

Przechodzimy do opisu opcji zawartych w gadżecie rozwijalnym TARGET.

— **DIRECT TO CD WRITER** (skieruj do nagrywarki) – kieruje dane bezpośrednio do nagrywarki, nic dodać, nic ująć.

— **USE IMAGE FILE** (użyj pliku ISO Image) – pozwala na stworzenie pliku ISO Image. Ponieważ dziś naszym zadaniem jest nagranie płyty poprzez stworzenie ISO, wybierzemy właśnie tę opcję.

— **USE BLOCK MEDIUM** (użyj urządzenia blokowego) – tę opcję również chwilowo pozostawimy bez opisu.

By właściwie określić rodzaj danych, ustawmy jeszcze w części ADVANCED OPTIONS gadżet rozwijalny TRACK TYPE (typ ścieżki) na DATA (MODE1) – jest to najbardziej rozpowszechniony format zapisu danych na płytach CD, umożliwiający nagranie 650 MB danych z dobrą kontrolą błędów w blokach o wielkości 2048 bajtów. W tym formacie nagrane są chyba wszystkie amigowe składanki (m.in. coverCD ACS) oraz gry i programy w wersjach CD. Jak pewnie zauważyliście, jest tu jeszcze kilka innych możliwości.

— **AUDIO (NORMAL)** – używany do nagrywania ścieżek muzycznych (wielkość bloku 2352 bajty).

— **AUDIO (PREEMPHASIZE)** – jak wyżej, lecz sample są przygotowywane według nieco innej metody.

— **XA/MODE 2, FORM 1** (wielkość bloku 2048 bajtów) i XA/MODE 2, FORM 2 (wielkość bloku 2328 bajtów) – format zapisu płyt umożliwiający nagrywanie ścieżek zawierających różne rodzaje danych komputerowych lub audio zapisanych w szczególny sposób, umożliwiający lepsze i płynniejsze ich odtwarzanie. Na Amidze jest on chyba nieużywany.

— **MODE 2** – format umożliwiający zapisanie na płycie większej niż 650 MB ilości danych, co zostało uzyskane kosztem korekcji błędów (wielkość bloku 2336 bajtów).

Wracając do naszych ustawień w TRACK OPTIONS: sugeruję przestawienie gadżetu rozwijalnego DELETE FILE (kasuj plik ISO Image) na NEVER (nigdy). Choć dostępne są jeszcze opcje AFTER CD (po nagraniu płyty) i IMMEDIATELY (bezzwłocznie), to jednak warto chyba mieć kontrolę nad kasowaniem pliku (np. w sytuacji, gdy chcemy nagrać kilka razy tę samą płytę). Pozostałe opcje zawarte w oknie MakeCD: TRACK OPTIONS nie będą nam chwilowo potrzebne.

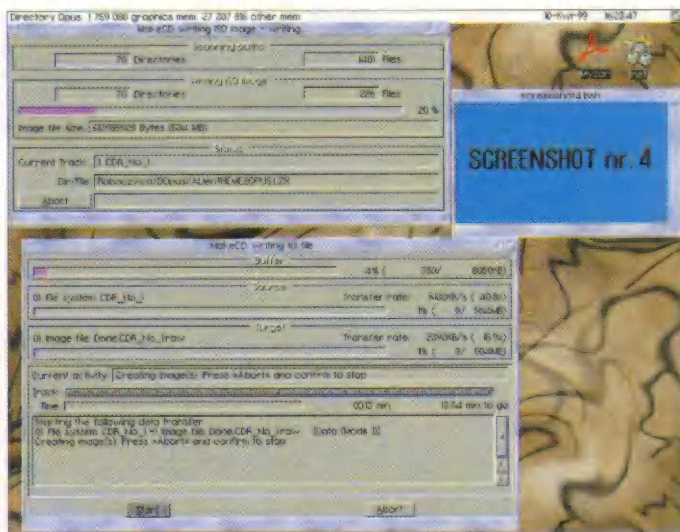
By wykonać nasze dzisiejsze zadanie, jako SOURCE ustawmy zatem FILE SYSTEM, zaś jako TARGET użyjmy opcji USE IMAGE FILE. Pozwoli nam to stworzyć plik ISO IMAGE zawierający dane, które planujemy nagrać na płytę. Oczywiście moglibyśmy wypalić dane bez robienia ISO Image, kierując je bezpośrednio do nagrywarki, jednak po pierwsze pośrednictwo ISO Image jest bezpieczniejsze, a po drugie więcej się w ten sposób nauczymy.

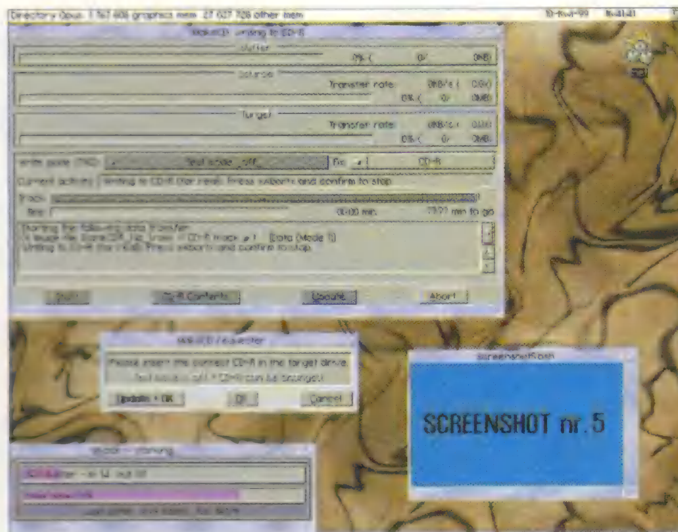
Określmy zatem, co ma znajdować się na naszej płytce. W tym celu klikamy na czarną strzałkę znajdującą się poniżej gadżetu rozwijalnego SOURCE – TRACK (tutaj już wcześniej ustawiliśmy FILE SYSTEM), by wywołać kolejne okno MakeCD czyli ISO IMAGE PREFS (preferencje ISO Image) (screen 2), w którym określać będziemy, skąd MakeCD ma pobierać dane w celu stworzenia ISO Image. Lista SOURCES zawiera wszystkie ścieżki dostępu, które znajdą się w ISO Image. By je zdefiniować naciskamy lewym klawiszem myszy na znajdujący się poniżej listy SOURCES gadżet ADD (dodaj). Efektem tego posunięcia jest uaktywnienie kilku przycisków oraz pojawienie się w liście SOURCES pierwszej pozycji, w której zdefiniować możemy miejsce, skąd pochodzić mają dane, które zamierzamy nagrać na płytkę. W zależności od ustawień w gadżecie rozwijalnym TYPE (typ) MakeCD pobiera informacje o pochodzeniu plików na trzy sposoby.

— **FILE SYSTEM** – pozwala na wybranie katalogu źródłowego za pomocą requestera systemowego wywoływanego kliknięciem na czarnej strzałce za gadżetem rozwijalnym TYPE.

— **FILE LIST** (lista plików) – umożliwia wskazanie pliku zawierającego listę plików, które mają być umieszczone w ISO Image, przy czym należy pamiętać, że w tym przypadku pliki zostaną umieszczone na płycie wraz z pełną ścieżką dostępu.

— **CD-R TRACK** (ścieżka na płycie CD-R) – opcja ta używana jest przy nagrywaniu płyt multisession, więc na razie nie będziemy jej opisywać. Każda z pozycji (jeśli chcemy, by ISO Image było stworzone z różnych katalogów bądź partycji) musi zostać przez nas opisana i wskazany musi





być katalog (bądź partycja), z której MakeCD ma pobrać dane.

W praktyce wygląda to w ten sposób, że jeśli np. chcemy nagrać na jedną płytkę wszystkie dane z partycji Roboczy, pliki z katalogu o ścieżce dostępu Dane:Dane/Muzyka/ oraz z katalogu SYS:C/ i nie zamierzamy zgrywać ich na jedną partycję, musimy wprowadzić na listę SOURCES trzy pozycje i dla każdej z nich podać odpowiednią ścieżkę dostępu requesterem MakeCD (wywoływany jest kliknięciem na wspominaną już czarną strzałkę lub dwuklikiem na wybranej pozycji w liście SOURCES), pamiętając przy tym, by gadżet rozwijalny TYPE był ustawiony każdorazowo na FILE SYSTEM. Zapewne jednak nie życzylibyśmy sobie, by np. wszystkie pliki z katalogu C znajdowały się w głównym katalogu naszej płytki. Jeżeli zatem chcemy, by pliki z odpowiednich katalogów na różnych partycjach znajdowały się w odpowiednich katalogach na płycie, powinniśmy uaktywnić pole tekstowe IMAGE PATH (ścieżka dostępu) zaptaszkowując gadżet znajdujący się pod czarną strzałką. MakeCD doda automatycznie domyślną ścieżkę dostępu dla plików na płycie w zależności od tego, w jakim katalogu na twardym dysku znajdują się one aktualnie (np. sys:c/ dla plików z katalogu SYS:C/). Dzięki temu możemy „zapakować" wszystkie pliki z katalogu SYS:C/ do katalogu C, który zostanie utworzony na płycie, lub zmieniając w polu tekstowym IMAGE PATH ścieżkę C/ na np. ArchiwumKataloguC/ umieścić na płycie wszystkie pliki z Sys:C/ w katalogu Archiwum KataloguC na płycie. Oczywiście budowanie podkatalogów również jest możliwe (screen 2).

Opiszmy pokrótce pozostałe opcje okienka MakeCD: ISO IMAGE PREFS. Przycisk REMOVE (skasuj) – usuwa zaznaczoną pozycję z listy SOURCES. UP (w górę) – przesuwa ją o jedną pozycję do góry, DOWN (w dół) – w dół. Przejdźmy teraz na prawą stronę, przy czym proponuję rozpocząć od przycisku ISO/_ROCK RIDGE (preferencje ISO i Rock Ridge). Znajdujący się obok BOOT OPTIONS (opcje bootowania) nie będzie nam potrzebny.

Kliknijmy zatem na przycisk ISO/_ROCK RIDGE, by omówić zawartość kolejnego okienka MakeCD: ISO IMAGE SETTINGS (screen 3). W liście SORT ORDER (kolejność sortowania) wpisać można wszystkie rodzaje plików (po rozszerzeniu), które chcielibyśmy umieścić w specjalnym cache powodującym ich szybkie doczytywanie. Przykładem mogą tu być pliki .info (czyli nasze ikonki). Dodanie w liście SORT ORDER pozycji .info (bez jokerów i innych znaków specjalnych) znacznie przyspiesza wczytywanie ikon podczas otwierania płyty spod Workbencha. Znaczenie znajdujących się poniżej dwóch przycisków ADD (dodaj) i REMOVE (usuń) jest już chyba oczywiste. Po prawej stronie omawianego teraz okienka MakeCD: ISO IMAGE SETTINGS znajduje się szereg opcji dotyczących formatu, w jakim zamierzamy nagrać płytę i atrybutów plików na tej płycie.

— **ROCK RIDGE** uaktywnia rozszerzenie standardu ISO 9660 (w którym nagrywane są wszystkie płyty na naszym komputerze) umożliwiające m.in. dodanie amigowych atrybutów plików, stosowanie długich nazw, znaków międzynarodowych i flag plików zabezpieczonych Multiuserem. Domyślnie opcja ta jest włączona, gdyż rozpoznają ją chyba wszystkie amigowe filesystemy do obsługi CD (np. AmiCDFS, AmiCDROM, CacheCDFS, BabelCDFS i AsimCDFS), choć uwaga – rozszerzenia ROCK RIDGE nie obsługuje zawarty w Kickstarcie 3.1 CommodoreCDFS (czy ktoś poza użytkownikami nierozbudowanej CD32 jeszcze go używa?).

— **WORLD ACCES** (dostęp globalny) służy do wymazania ewentualnych flag Multiuser, co powoduje iż CD-ROM będzie mógł być odczytany pod każdym filesystemem (niekoniecznie amigowym). Podobne znaczenie ma opcja GROUP ACCES (dostęp grupowy). Domyślnie obydwie te opcje są włączone.

— **SAVE AMIGA FILE ATTRIBUTES** (zachowaj amigowe atrybuty plików) pozwala na zapisanie na płycie typowych dla Amigi atrybutów plików oraz ich komentarzy (należy oczywiście pamiętać o zastosowaniu filesystemu, który pozwala na odczytanie komentarzy plików, mogą to być np. AmiCDFS s.30 lub wyższy, AsimCDFS 3.7 lub wyższy i CacheCDFS z pakietu IDEfix '97). Jeżeli zatem nagrywamy płytę, która będzie później odczytywana na Amidze, tę opcję również należy uaktywnić.

— **ISO LEVEL** (poziom ISO) – ten rozwijany gadżet pozwala na wybranie odpowiedniego rodzaju spośród trzech dostępnych odmian standardu ISO 9660. ISO 9660 LEVEL 1 (ISO 9660 poziom pierwszy) jest jego najbardziej prymitywną odmianą. Zachowuje w pełni wszystkie ograniczenia, jakie większość z nas zna z systemu MS-DOS (nazwy 8+3 i masa podobnych „udogodnień"). Wybranie tego poziomu spowoduje automatyczną konwersję wszystkich nazw naszych plików do tego standardu oraz obcięcie wszelkich amigowych atrybutów plików. Opcja ta jest idealna, jeśli zamierzamy nagrać płytkę, która ma być używana pod MS-DOS. ISO 9660 LEVEL 2 (ISO 9660 poziom drugi) to rozszerzony standard pozwalający na uzyskanie pełnych nazw plików, lecz zachowujący wszelkie pozostałe ograniczenia. Oczywiście przy tworzeniu płytek CD-R, które będą później używane na Amidze, należy wybrać ISO 9660 AMIGA. Ta odmiana standardu ISO umożliwia zachowanie wszelkich typowych dla Amigi atrybutów plików, komentarzy, etc.

— **CONVERT .INFO SUFFIX TO LOVER CASE** (konwertuj wszystkie pliki z rozszerzeniem .info do małych liter) – polskie tłumaczenie wyjaśnia chyba zastosowanie tej opcji. Od siebie dodam jeszcze, iż opcja ta jest ułatwieniem dla tworzących płyty pod system AmigaOS 1.3, który widział jedynie ikonki z rozszerzeniem (.info) napisanym małymi literami. Domyślnie opcja ta jest aktywna.

— **CONVERT ISO NAMES TO UPPER CASE** (konwertuj nazwy ISO do wielkich liter) – umożliwia wypalenie płytki, która zachowując poprawnie wszystkie amigowe atrybuty (przy użyciu filesystemów supportujących ROCK RIDGE) ułatwia odczytanie jej pod MS-DOS. Domyślnie aktywna.

Warto jeszcze zwrócić uwagę na górne menu okienka MakeCD: ISO IMAGE SETTINGS. W menu SETTINGS mamy zapisane przykładowe ustawienia, w jakich nagrywane były płyty ze znanej serii Meeting Pearls (notabene tworzone właśnie za pomocą MakeCD).

Ponieważ teraz będziemy powoli zamykać szereg otwartych na ekranie okien MakeCD, klikamy na przycisk SAVE, by zapisać ustawienia tego okienka. Znajdujemy się znów w MakeCD: ISO IMAGE PREFS (screen 2). Omówmy teraz prawą część tego okna.

— **VOLUME NAME** (nazwa wolumenu) to oczywiście miejsce, gdzie wpisujemy nazwę właśnie tworzonej płyty. Opcja ta jest aktywna tylko w zarejestrowanej wersji programu, należy również pamiętać iż możliwość wpisania wszystkich znaków dostępnych z klawiatury mamy tylko wtedy, gdy opcja ISO LEVEL w omawianym już okienku MakeCD: ISO IMAGE SETTINGS (wywoływanym przyciskiem ISO/_ROCK RIDGE) jest ustawiona na ISO 9660 Amiga. W innych przypadkach należy liczyć się z szeregiem ograniczeń typowych dla pecetowych nazw plików i wolumenów w

trybie MS-DOS.

— **SYSTEM ID** (system identyfikacyjny) – opcja ta wprawiała mnie przez pewien czas w zakłopotanie. System docelowy dla tworzonego ISO Image... Wpisałem więc AMIGA i nie zdarzyło mi się, by z tego powodu jakieś płytki nagrały się niepoprawnie.

— **PREPARER** (tworzący płytę) – za pomocą pola tekstowego lub pliku możemy wpisać tutaj, kto przygotował ten CD-R.

— **PUBLISHER** (wydawca) – ta opcja dostępna jest jedynie dla firm, które zakupiły specjalną wersję MakeCD dla wydawców płyt.

– Kolejne pozycje czyli **COPYRIGHT, ABSTRACT** i **BIBLIGRAPHY** służą do zarejestrowania na płycie odpowiednich informacji. Podać je można jedynie za pomocą pliku tekstowego, który musi znajdować się w katalogu głównym naszego ISO Image. Nazwa pliku musi być w standardzie 8+3.

Ponieważ omówiliśmy już wszystkie dostępne w tym oknie preferencje naszego ISO Image, klikamy na przycisk OK, by zatwierdzić ustawienia. Tym posunięciem zamykamy bieżące okno MakeCD: ISO IMAGE PREFS by powrócić do MakeCD: TRACK OPTIONS. Jak nietrudno zauważyć, program dopisał w polu SOURCE tekst, który wpisaliśmy jako nazwę dla naszej płyty, zaśâw polu TARGET tę samą nazwę powiększoną o rozszerzenie.raw. Ustalmy jeszcze miejsce, w którym ma być tworzony plik ISO Image, klikając na przycisk umieszczony za polem tekstowym IMAGE FILE. Spowoduje to ukazanie się requestera systemowego, którym możemy wskazać partycję lub katalog wybrany przez nas do tego celu. Należy jednak pamiętać, że podczas tworzenia ISO Image MakeCD przegra po prostu wszystkie pliki i katalogi, które planujemy nagrać na CD-R do jednego wielkiego pliku. W przypadku gdy danych jest tyle, ile wynosi pojemność płyty (czyli 650 MB), plik ISO Image również zajmować będzie 650 MB na naszym dysku twardym.

Chciałbym zwrócić jeszcze Waszą uwagę na rozwijane menu SETTINGS, na pozycję SAVE CURRENT GADGET STATE (zapisz bieżące ustawienia okna). Pozwala ona zachować ustawienia tego okienka tak, by w przyszłości nie trzeba było ich każdorazowo przestawiać. Jeżeli jesteśmy już pewni, że wszystkie opcje w okienku MakeCD: TRACK OPTIONS są już poprawnie ustawione, naciskamy na przycisk OK (można też nacisnąć [Enter]), by powrócić do głównego okna programu.

Jeżeli wszystko ustawiliśmy poprawnie, w liście projektów (CURRENT PROJECT) widnieć powinna jedna pozycja – 1. >>DATA (Mode 1)<< i nazwa naszej płyty. Klikamy zatem na przycisk CREATE IMAGE FILE, by utworzyć nasze ISO IMAGE. Pojawiający się requester informuje nas o tym, że warto byłoby sprawdzić czy nasze dane zmieszczą się na płycie. Wybieramy zatem jeden z trzech przycisków:

— **READ FROM CD-R** (sprawdź płytkę CD-R) – przeszukanie przez program napędu CD-R ustawionego jako TARGET w preferencjach programu w celu sprawdzenia ilości wolnego miejsca na płycie, na której zamierzamy nagrywać (zalecane, gdy chcemy nagrać nasze dane na płycie, na której już coś jest zapisane).

— **EMPTY CD-R** (pusty CD-R) – nie sprawdza napędu przyjmując, że dane będą zapisywane na „dziewiczą" płytę (opcja szczególnie przydatna dla tych, którzy nie mają nagrywarki).

— **CANCEL** (poniechaj) – rezygnacja z tworzenia ISO Image.

Jeżeli nasz wybór padł na któryś z dwóch pierwszych przycisków, naszym oczom powinny ukazać się dwa kolejne okienka MakeCD: WRITING ISO IMAGE (zapisywanie ISO Image) i MakeCD: WRITING TO FILE (zapisywanie do pliku) (screen 4). Ich zawartość jest dosyć oczywista: program informuje nas o liczbie plików i katalogów, które zamierzamy nagrać na płytkę, zajętości bufora, wielkości tworzonego ISO Image, prędkości, z jaką tworzony jest nasz „imidż" oraz o czasie wykonywanej operacji i kilku mniej istotnych rzeczach. Jedyne, co możemy zrobić podczas tworzenia ISO, to przerwanie tej operacji przyciskiem ABORT (przerwij).

Po kilku (lub kilkunastu – w zależności od prędkości naszego twardego dysku i liczby plików kopiowanych do ISO Image) minutach otrzymamy komunikat MakeCD MESSAGE, iż nasze ISO jest już gotowe. Kliknięcie na OK pozwoli nam powrócić do głównego okna programu.

Teraz ci, którzy nie mają nagrywarek, powinni przetransportować właśnie utworzony plik ISO na komputer wyposażony w wypalarkę. ISO image, jak sama nazwa wskazuje, jest znormalizowanym standardem i rozpozna go każdy dobry program do wypalania CD-R, niezależnie od platformy. Jeśli potrzebujesz informacji na temat przenoszenia danych między komputerami, znajdziesz je w ACS 10/98, 1/99 i 2/99. Zaś szczęśliwi posiadacze własnych nagrywarek niech czytają dalej.

By nagrać dane znajdujące się w pliku ISO IMAGE na płytkę klikamy jedynie na przycisk WRITE TRACKS. Program zapyta czy sam ma zmienić wszelkie ustawienia tak, by można było rozpocząć nagrywanie. W requesterze, który się pojawi, znajdować się będzie informacja o tym, że ISO Image dla wybranych przez nas ustawień już istnieje oraz pytanie czy ISO Image powinno być tworzone raz jeszcze, czy po prostu użyte. Klikając na USE (użyj) informujemy MakeCD, iż chcemy rozpocząć nagrywanie ISO Image na płytkę.

W miejsce głównego okienka programu pojawi się nam MakeCD: WRITE WINDOW (okno zapisu; screen 5). Znajdujące się w górnej części pozycje BUFFER (bufor), SOURCE (źródło) i TARGET (cel) to szereg informacji podawanych podczas procesu nagrywania.

— **BUFFER** – stopień zajętości bufora RAM programu (graficznie, procentowo i w KB).

— **SOURCE** – ilość danych, które zostały już odczytane przez MakeCD (graficznie, procentowo i w MB) oraz TRANSFER RATE, czyli prędkość podawania danych z naszego źródła.

— **TARGET** – jak wyżej, lecz informacje dotyczą danych, które znajdują się już na płycie.

— **WRITE MODE** (sposób nagrywania) – w nawiasie podany jest ustawiany w ADVANCED OPTIONS tryb zapisu (TAO: track at once lub DAO: disc at once), a znajdujący się obok rozwijany gadżet ustawić można (przed rozpoczęciem nagrywania) na trzy sposoby. TEST MODE ON (tryb testowy włączony) powoduje przeprowadzenie symulacji zapisu, przy czym sama płytka CD-R nie zostanie zmieniona. TEST MODE_OFF_ (tryb testowy wyłączony) rozpocznie po naciśnięciu przycisku START proces nagrywania. WRITE AFTER TEST (nagraj po teście) przeprowadzi najpierw symulację nagrywania, zaś po jej poprawnym zakończeniu automatycznie rozpocznie zapis.

— **FIX** (sposób zakończenia płyty) określa, w jaki sposób MakeCD ma zakończyć naszą płytkę. Ustawienie pozycji NO (brak finalizacji) spowoduje, iż po zakończeniu nagrywania MakeCD nie dogra żadnych informacji. Płyta taka nie będzie widziana w żadnym (poza nagrywarką) czytniku CD. Wybranie opcji CD-R (sfinalizuj płytę) umożliwia zamknięcie płyty w taki sposób, że nie będzie już można na nią dograć żadnych informacji – zalecane w momencie nagrywania maksymalnej ilości danych. Ostatnia opcja SESSION (sfinalizuj sesję) zamyka jedynie sesję; pozwala to w przyszłości dograć na tę płytkę kolejną porcję danych. Do nagrywania płyt multisesyjnych powrócimy jeszcze w przyszłości. Na razie jednak ustawmy opcję FIX w pozycji CD-R.

UWAGA – w trybie zapisu TAO opcja FIX jest aktywna podczas procesu nagrywania. Oznacza to, że jeśli niechcący ustawiliśmy nieodpowiedni w danym momencie sposób finalizacji, to podczas procesu nagrywania danych możemy to jeszcze zmienić!!!.

Także i w tym oknie możemy zapisać najczęściej używane ustawienia wybierając SAVE CURRENT GADGET STATE w górnego menu SETTINGS.

Przejdźmy teraz do opisu przycisków znajdujących się na samym dole okienka MakeCD: WRITE WINDOW. – START (start) – rozpoczyna proces nagrywania.

— **CD-R CONTENTS** (zawartość CD-R) - sprawdza płytkę umieszczoną w nagrywarce pod kątem jej zawartości. Jeżeli są na niej nagrane jakieś ścieżki, MakeCD poinformuje nas o tym.

— **UPDATE** (powtórz) - powtórnie skanuje zawartość płyty.

— **ABORT** (przerwij) – zamyka okienko MakeCD: WRITE WINDOW i pozwala nam powrócić do głównego okna programu.

Ustawmy zatem gadżet rozwijalny WRITE MODE na pozycji TEST MODE ON, by przeprowadzić symulację nagrywania. Jeżeli cała operacja zakończy się pomyślnie, proponuję przestawić ów gadżet na pozycję TEST MODE OFF. Przystępujemy do nagrywania. Program MakeCD po naciśnięciu na przycisk START poprosi o włożenie czystej płytki CD-R. W tym momencie możemy jeszcze wycofać się z nagrywania wybierając przycisk CANCEL. Jeżeli jednak zamierzamy kontynuować, należy nacisnąć OK lub UPDATE+OK. Opcje te różnią się tym, że Update+OK raz jeszcze przeskanuje docelową płytę CD-R, by sprawdzić czy jest na niej odpowiednia ilość miejsca.

Jeżeli wszystko jest w porządku, rozpoczyna się proces nagrywania. W zależności od szybkości naszej nagrywarki i ustawień w preferencjach programu trwać on może (oczywiście przy nagrywaniu pełnych 650 MB) 13 minut na nagrywarkach zapisujących z prędkością 6x, 20 minut przy zapisie 4x, ok. 40 minut przy 2x, aż do ok. 80 minut podczas nagrywania z pojedynczą prędkością. Życzę zatem, byście nie stresowali się zbyt mocno podczas oczekiwania na pomyślne nagranie płyty.

Stefan Koralewski
stead@airi.org.pl

PS. Oczywiście zapraszam do korespondencji i rejestracji MakeCD pod adresem podanym wyżej. Chciałbym jednocześnie poinformować wszystkich, że ukończone zostały prace nad przetłumaczeniem CompatibilityList.Guide na język polski. Dodatkowo, ze względu na rodzaj informacji tam zawartych, AIRI zdecydowało się na udostępnienie tej dokumentacji do powszechnego użytku. Plik ten można ściągnąć z naszego serwera:

http://www.airi.org.pl

gdzie jest umieszczony pod linkiem MakeCD.

MUI

Dziś zajmę się zasadami tworzenia programów korzystających z MUI. System ten nakłada na nas pewne dodatkowe reguły, których należy przestrzegać, by program był funkcjonalny i dobrze współpracował z systemem.

ZASADY TWORZENIA PROGRAMÓW POD MUI

Ponieważ MUI jest oparte o programowanie obiektowe, traktuje cały nasz program jako obiekt. Dokładnie polega to na tym, że podstawowym obiektem, jaki musimy stworzyć w programie, jest obiekt klasy MUIC_Application. W poprzedniej części wspomniałem, że obiekt ten odpowiada za współpracę programu z systemem. Jest on również obiektem, do którego należą wszystkie inne stworzone przez nas obiekty, w szczególności wszystkie okna wraz z zawartością. Dzięki temu upraszcza się zarządzanie pamięcią. Wszelka pamięć (i ewentualnie inne zasoby, np. pliki na dysku) należy do obiektów, wobec tego usunięcie obiektu aplikacji spowoduje likwidację wszystkich obiektów programu, a co za tym idzie całkowite zwolnienie zajętych przez nasz program zasobów.

BUDOWANIE I NISZCZENIE DRZEWA OBIEKTÓW

Ponieważ każdy obiekt w programie ma (a przynajmniej powinien mieć) swój obiekt nadrzędny do którego należy, obiekty są uformowane w drzewo, którego przykład pokazany jest na schemacie obok. Nie należy mylić tego drzewa z drzewem klas, o którym wspomniałem wcześniej. Te dwa drzewa są wewnątrz połączone inną relacją. W przypadku drzewa klas jest to relacja bycia. Tak więc gadżet tekstowy (MUIC_String) jest obszarem (MUIC_Area) i jest obiektem klasy MUIC_Notify. W drzewie obiektów natomiast obowiązuje relacja przynależności (lub patrząc z góry na dół – posiadania), a więc gadżet należy do grupy, grupa należy do okna, a okno należy do aplikacji. Jedynym obiektem, który do niczego nie należy, jest sama aplikacja, będąca korzeniem drzewa.

Kolejność tworzenia obiektów w drzewie jest wstępująca, co oznacza tworzenie drzewa od jego najdrobniejszych „gałązek", grupowanie ich w większe „konary" i sukcesywne posuwanie się w kierunku korzenia. Obiekt aplikacji tworzony jest na końcu. Tego rodzaju taktyka pozwala na bardzo łatwą obsługę błędów. Konstruktor każdej klasy jest napisany w taki sposób, że jeżeli konstrukcja się nie powiedzie z jakiegoś powodu (np. zabraknie pamięci), to zwraca on zero jako wskaźnik obiektu. Klasy grupujące z kolei jeżeli dostaną zero jako wskaźnik jednego z posiadanych obiektów, najpierw niszczą wszystkie inne posiadane obiekty (te, które zostały stworzone do tej pory) i same również zwracają zero. W ten sposób program automatycznie obsłuży każdy błąd, jaki wystąpi przy tworzeniu aplikacji. Jeżeli jakikolwiek obiekt gdziekolwiek w drzewie nie zostanie stworzony, wywoła on „falę niszczenia", która poprzez obiekty klas grupujących rozejdzie się po całym drzewie i dojdzie do obiektu aplikacji. On również nie zostanie stworzony (bo dostanie zero jako np. jedno ze swoich okien). Cała obsługa błędów, jaką musimy wykonać, sprowadza się do sprawdzenia, czy adres obiektu aplikacji jest różny od zera, jeżeli tak, to możemy kontynuować program, jeżeli nie, wszystkie zasoby są już zwolnione. Jedyne, co nam pozostało, to uraczyć użytkownika odpowiednim komunikatem i wyjść z programu.

Na schematycznym rysunku obok za pomocą czerwonych i niebieskich strzałek wyjaśniłem przebieg niszczenia obiektów przy błędzie tworzenia jednego z nich, w tym przypadku gadżetu X. Konstruktor tego gadżetu sygnalizuje błąd przez zgłoszenie zerowego wskaźnika gadżetu. Grupa A po odebraniu takiego wskaźnika niszczy grupę C, która z kolei niszczy gadżety Y i Z. Następnie wysyła zerowy wskaźnik do okna 1. Okno 1 likwiduje grupę A i wysyła zerowy wskaźnik do aplikacji, która to niszczy pozostałe obiekty, a na końcu zwraca swój zerowy wskaźnik sygnalizując nam błąd (a jednocześnie fakt zwolnienia wszystkich zajętych zasobów). Niszczenie obiektów odbywa się poprzez wysłanie do nich metody OM_DISPOSE. Falę niszczenia możemy zapoczątkować sami: robimy to przy wyjściu z programu niszcząc obiekt aplikacji funkcją MUI_DisposeObject(), dzięki fali niszczenia usuwając w ten sposób wszystkie obiekty.

Teraz, gdy wiemy już jak zniszczyć to, co w trudzie i znoju będziemy budować, możemy zająć się właśnie budowaniem. Listing 1 przedstawia przykład tworzenia drzewa obiektów ze schematu.

Każdy, kto trochę już próbował programowania z MUI, zauważy, że ten styl programowania jest nieelegancki i nieprzejrzysty. Są dwa sposoby na uproszczenie powyższego kodu. Pierwszy z nich to wykorzystanie możliwości podania wyniku jednej funkcji jako argumentu następnej funkcji. W ten sposób pozbędziemy się wszystkich zmiennych zadeklarowanych na początku

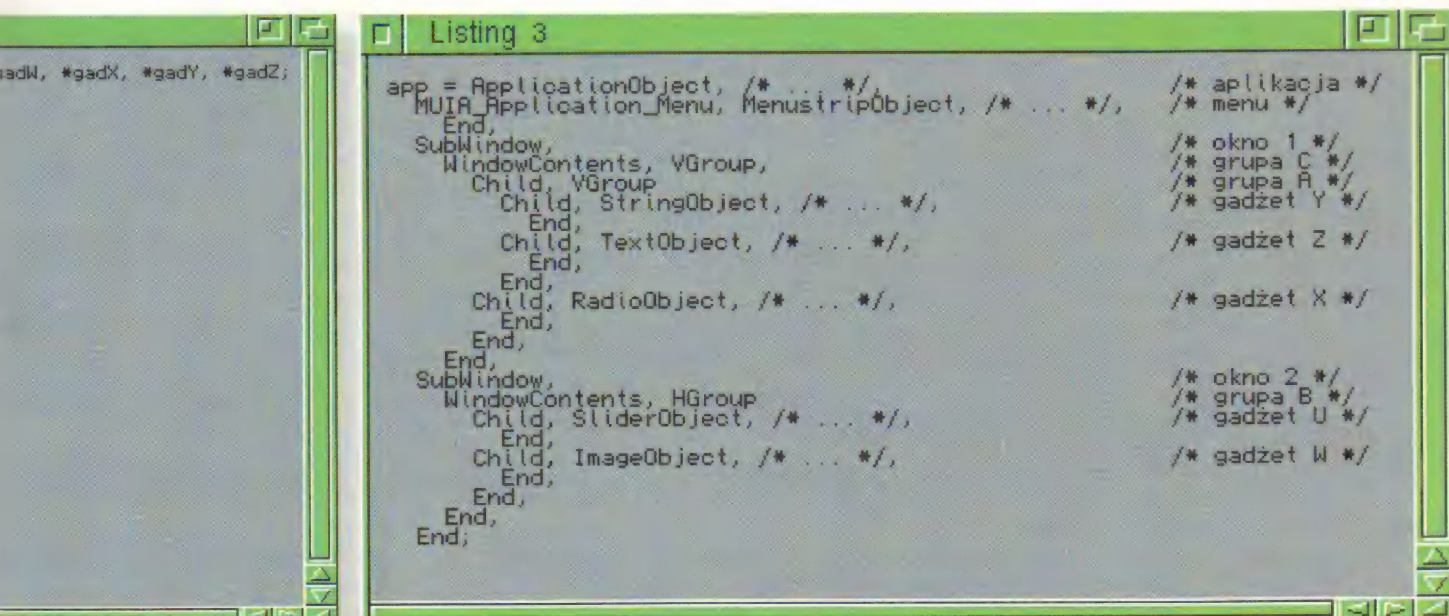
Listing 1

```
Object *app, *okno1, *okno2, *grupaA, *grupaB, *grupaC, *gadU, *

gadZ = MUI_NewObject (MUIC_String, /* ... */, TAG_END);
gadY = MUI_NewObject (MUIC_Text, /* ... */, TAG_END);
grupaC = MUI_NewObject (MUIC_Group,
 MUIA_Group_Child, gadZ,
 MUIA_Group_Child, gadY,
 TAG_END);
gadX = MUI_NewObject (MUIC_Radio, /* ... */, TAG_END);
grupaA = MUI_NewObject (MUIC_Group,
 MUIA_Group_Child, grupaC,
 MUIA_Group_Child, gadX,
 TAG_END);
okno1 = MUI_NewObject (MUIC_Window,
 MUIA_Window_RootObject, grupaA,
 TAG_END);
gadU = MUI_NewObject (MUIC_Slider, /* ... */, TAG_END);
gadW = MUI_NewObject (MUIC_Image, /* ... */, TAG_END);
grupaB = MUI_NewObject (MUIC_Group,
 MUIA_Group_Child, gadU,
 MUIA_Group_Child, gadW,
 TAG_END);
okno2 = MUI_NewObject (MUIC_Window,
 MUIA_Window_RootObject, grupaB,
 TAG_END);
menu = MUI_NewObject (MUIC_Menustrip, /* ... */, TAG_END);
app = MUI_NewObject (MUIC_Application,
 /* ... */
 MUIA_Application_Window, okno1,
 MUIA_Application_Window, okno2,
 MUIA_Application_Menustrip, menu,
 TAG_END);
```

Listing 2

```
app = MUI_NewObject (MUIC_Application,                          /* aplikacja */
  MUIA_Application_MenuStrip, MUI_NewObject (MUIC_Menu,         /* menu */
    /* ... */, TAG_END),
  MUIA_Application_Window, MUI_NewObject (MUIC_Window,          /* okno 1 */
    MUIA_Window_RootObject, MUI_NewObject (MUIC_Group,          /* grupa A */
      MUIA_Group_Child, MUI_NewObject (MUIC_Group,              /* grupa C */
        MUIA_Group_Child, MUI_NewObject (MUIC_String,           /* gadżet Z */
          /* ... */, TAG_END),
        MUIA_Group_Child, MUI_NewObject (MUIC_Text,             /* gadżet Y */
          /* ... */, TAG_END),
      MUIA_Group_Child, MUI_NewObject, (MUIC_Radio,             /* gażdet X */
        /* ... */, TAG_END),
      TAG_END),
    TAG_END),
  MUIA_Application_Window, MUI_NewObject (MUIC_Window,          /* okno 2 */
    MUIA_Window_RootObject, MUI_NewObject (MUIC_Group,          /* grupa B */
      MUIA_Group_Child, MUI_NewObject (MUIC_Slider,             /* gadżet U */
        /* ... */, TAG_END),
      MUIA_Group_Child, MUI_NewObject (MUIC_Image,              /* gadżet W */
        /* ... */, TAG_END),
      TAG_END),
    TAG_END),
  TAG_END);
```




```
app = ApplicationObject, /* ... */,                       /* aplikacja */
  MUIA_Application_Menu, MenustripObject, /* ... */,       /* menu */
    End,
  SubWindow,                                               /* okno 1 */
    WindowContents, VGroup,                                /* grupa C */
      Child, VGroup                                        /* grupa A */
        Child, StringObject, /* ... */,                    /* gadżet Y */
          End,
        Child, TextObject, /* ... */,                      /* gadżet Z */
          End,
        End,
      Child, RadioObject, /* ... */,                       /* gadżet X */
        End,
      End,
    End,
  SubWindow,                                               /* okno 2 */
    WindowContents, HGroup                                 /* grupa B */
      Child, SliderObject, /* ... */,                      /* gadżet U */
        End,
      Child, ImageObject, /* ... */,                       /* gadżet W */
        End,
      End,
    End,
  End;
```

(oprócz wskaźnika na obiekt aplikacji), bo adresy wszystkich obiektów będą trzymane przejściowo na stosie. Ten sam kod będzie wyglądał jak na listingu 2.

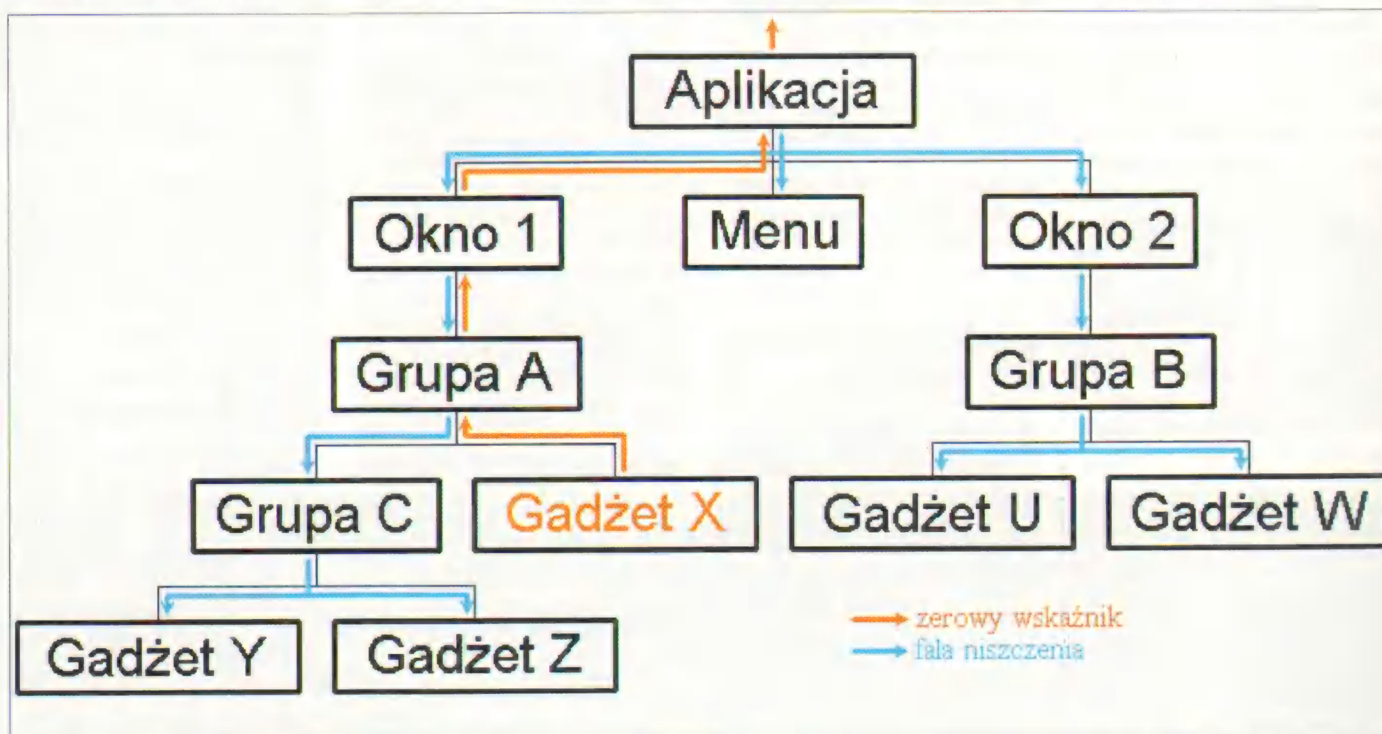
Znakami komentarza (/*... */) zaznaczyłem nieistotne w tym momencie atrybuty obiektów. Cały powyższy kod to jedna długa funkcja. Wbrew pozorom kolejność tworzenia obiektów jest taka sama jak w pierwszym przykładzie – kompilator zaczyna wykonywanie takiej funkcji od najbardziej zagnieżdżonych wywołań, więc obiekt aplikacji zostanie, podobnie jak poprzednio, stworzony na końcu. Jak jednak wspomniałem, istnieje drugi sposób uproszczenia kodu, stosowany najczęściej razem z pierwszym. Są to makra (zdefiniowanie w pliku „mui.h") zmniejszające znacznie czas klepania w klawisze przy programowaniu. Rzucając okiem na listing 3 zobaczymy, jak miło wygląda nasz przykład po wykorzystaniu makr.

Makra te są bardzo proste (w większości nie mają parametrów) i ich analizę sobie tu darujemy, bo preprocesor po prostu zamiast nazwy makra wstawia to, co stanowi resztę linii w definicji. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby dopisać sobie trochę własnych makr korzystając jak zwykle z komendy preprocesora #define (np. do często używanych, a nie zdefiniowanych w standardowych makrach obiektów). Piszącym w E przypominam jeszcze raz o OPT PREPROCESS na początku kodu.

ZASADY GRUPOWANIA

Struktura drzewa obiektów jest rezultatem stosowania klas grupujących. Po przyjrzeniu się przykładom powyżej łatwo zauważyć, że każda klasa grupująca używa do grupowania innych atrybutów. Na przykład grupa ma atrybut MUIA_Group_Child, okno – MUIA_Window_Root_Contents, aplikacja z kolei ma między innymi MUIA_Application_Window. Stanie się to oczywiste, gdy zauważymy, że każda z tych relacji posiadania nakłada na grupę posiadającą inne obowiązki. Na przykład obowiązkiem grupy jest odpowiednie wyznaczenie miejsc wszystkim jej gadżetom, obowiązkiem okna jest, między innymi, przekazywanie zdarzeń generowanych przez użytkownika (mysz, klawiatura) i tak dalej. Warto więc wiedzieć, jakie obiekty mogą należeć do różnych obiektów klas grupujących.

Zaczniemy od najbardziej ogólnej z nich, czyli MUIC_Family. Do grupowania używamy atrybutu MUIA_Family_Child. Tu nie mamy ograniczeń na klasę grupowanych obiektów, możemy grupować, co nam się tylko spodoba. Często używa się tej klasy do grupowania obiektów niewidocznych na ekranie, czyli nie będących elementami GUI. Mogą to być np. obiekty reprezentujące dane, na których operuje nasz program. Liczba grupowanych



Listing 4

```
ULONG signals = 0;

while (DoMethod (app, MUIM_Application_NewInput, &signals) !=
 MUIV_Application_ReturnID_Quit)
   {
     if (signals)
       {
signals = Wait (signals | SIGBREAKF_CTRL_C);
          if (signals & SIGBREAKF_CTRL_C) break;
       }
   }
```

obiektów jest ograniczona wyłącznie dostępną pamięcią. W tej klasie możemy grupować kaskadowo, czyli elementem „rodziny" może być inna „rodzina".

Podklasami MUIC_Family są klasy obsługujące systemowe menu. Tu na liczbę grupowanych obiektów i poziomów zagnieżdżania ograniczenia nakłada intuition.library. Możemy więc mieć maksymalnie 31 pozycji menu, 63 elementy menu w każdej pozycji, jeden poziom pod-menu i po 31 elementów w każdym pod-menu. Do grupowania używamy również MUIA_Family_Child. Nadrzędny obiekt musi być klasy MUIC_Menustrip, do niego należą obiekty klasy MUIC_Menu posiadające z kolei obiekty klasy MUIC_Menuitem.

Kolejną klasą grupującą jest MUIC_Group. Służy do grupowania obiektów z klasy MUIC_Area i pochodnych, a więc generalnie rzecz biorąc gadżetów. Do grupowania służy atrybut MUIA_Group_Child.

Specyficzną klasą grupującą jest MUIC_Window. Ta odmienność polega na tym, że do okna może należeć tylko jeden obiekt i obiekt ten musi być grupą (co widać na schemacie). Ze względów estetycznych grupa ta nie powinna mieć ramek. Jak nieciekawie to wygląda można – niestety – zobaczyć w okienku ściągania poczty w YAMie (również p7). Grupę główną dołączamy do okna atrybutem MUIA_Window-_RootObject.

Ostatnią z serii klas grupujących jest MUIC_Application. Klasa ta ma kilka atrybutów grupowania, ponieważ należy do niej wiele różnych obiektów. Przede wszystkim aplikacja grupuje okna (atrybut MUIM-_Application_Window). Liczba okien jest ograniczona wyłącznie dostępną pamięcią, aplikacja może również nie mieć żadnego okna. Poza tym do aplikacji należy menu (MUIC_Menustrip), które może być tylko jedno albo może go nie być. Menu jest dołączane atrybutem MUIA_Application_Menustrip.

STRUKTURA PROGRAMU

Po opanowaniu sposobu budowy drzewa obiektów możemy zająć się strukturą całego programu działającego z MUI. Program taki można podzielić na cztery bloki:

- kod startowy
- stworzenie drzewa obiektów
- główna pętla
- kod kończący

Kodem startowym nazywam procedury otwierające potrzebne biblioteki i odczytujące parametry np. z linii wywołania czy tooltype'ów ikony. Oprócz tego możemy tu utworzyć niezbędne klasy prywatne. Tworzenie drzewa obiektów jest już nam znane. Przejdźmy więc do pętli głównej. Jest ona dość nietypowa, bo bardzo krótka. Założeniem MUI jest bowiem, że obsługa wszelkich akcji użytkownika odbywa się poza główną pętlą, poprzez notyfikacje. Główna pętla oczekuje jedynie na dwa zdarzenia: odebranie sygnału Ctrl-C (przerwanie procesu) i otrzymanie przez obiekt aplikacji metody MUIM_Application_ReturnID z parametrem MUIV_Application_ReturnID_Quit, co oznacza zakończenie programu. Listing 4 zawiera przykład poprawnej pętli głównej, zaczerpnięty z przykładowych programów z pakietu MUI dla programistów. Pętli tej warto przyjrzeć się dokładnie. Wiele programów pod MUI jest źle napisanych z powodu niewykorzystania idei leżącej u podstaw tego systemu. Wielu początkujących programistów korzysta z faktu, że przy pomocy metody MUIM-_Application_ReturnID można do obiektu aplikacji przesłać dowolną wartość i obsługuje zdarzenia wysyłając różne wartości. Następnie wartości te sprawdzają w dużej instrukcji switch w głównej pętli. Takie postępowanie, choć z pozoru „ułatwia" pisanie programu, jest błędem i powinno się go unikać. Aby zrozumieć tego przyczyny, przeanalizujmy, co się tak naprawdę w tej pętli dzieje. Zmienna signals przechowuje wszystkie sygnały, na jakie MUI w danej chwili czeka. Są to głównie sygnały z portów IDCMP otwartych okien. W czasie wykonywania metody MUIM_Application_NewInput sygnały te są określone i wstawione pod adres zmiennej signals. Oprócz tego w metodzie tej odbywa się odświeżanie gadżetów. Wynikiem tej metody są ewentualne identyfikatory wysłane skądkolwiek do obiektu aplikacji przez MUIM_Application-_ReturnID. Jeżeli odbierzemy identyfikator końca programu, wychodzimy z pętli. W przeciwnym wypadku czekamy na określone wcześniej sygnały funkcją Wait() z exec.library. Oprócz tego czekamy na sygnał Ctrl-C. Jest on używany przez system operacyjny do przerywania procesów. Możemy go wysłać np. z shella, z którego uruchomiliśmy program wciskając klawisze [Ctrl+C] (stąd nazwa) albo z jakiegoś monitora procesów (np. Scout). Odebranie tego sygnału również oznacza wyjście z pętli. Wszelkie inne sygnały oznaczają jakieś zdarzenia wywołane przez użytkownika i po nawrocie pętli zostaną zinterpretowane w następnym wywołaniu MUIM_Application_NewInput. Dlatego szczególnie ważne jest, aby między funkcją Wait(), a końcem pętli nie umieszczać żadnych dodatkowych instrukcji. Takie instrukcje powodują opóźnienie między akcją użytkownika (np. kliknięciem na gadżet) i reakcją GUI (wciśnięciem się gadżetu), co jest bardzo denerwujące przy pracy z programem i bywa podnoszone jako wada MUI przez jego przeciwników. A wynika to wyłącznie z niewiedzy programisty. Również wypychanie kodem pętli głównej przed instrukcją Wait() powoduje zakłócenia w pracy programu objawiające się czasowym brakiem jego reakcji na akcje użytkownika. Dlatego należy tego unikać.

Po wyjściu z pętli głównej wykonywany jest kod kończący, który sprowadza się do likwidacji obiektu aplikacji funkcją MUI_DisposeObject(), usunięcia ewentualnych klas prywatnych i zamknięcia bibliotek.

Na zakończenie przykład typowej notyfikacji powodującej wyjście z programu po zamknięciu (listing 5). Notyfikację tę, tak jak i wszelkie inne, umieszcza się między blokiem tworzenia drzewa obiektów, a pętlą główną.

Grzegorz Kraszewski
(Krashan/BlaBla)
krashan@amiga.org.pl

Listing 5

```
Object *app, *win;

DoMethod (win, MUIM_Notify, MUIA_Window_CloseRequest, MUIV_EveryTime, app,
2, MUM_Application_Return_ID, MUIV_Application_ReturnID_Quit);
```

Prenumerata i archiwalia taniej!

PRENUMERATA

Przyjmujemy prenumeratę na trzy lub sześć kolejnych numerów ACS z coverCD lub bez. Cena pisma w prenumeracie jest NIŻSZA niż cena detaliczna i zamawiający nie ponosi dodatkowych kosztów przesyłki. W prenumeracie każdy numer ACS z coverCD kosztuje 16 zł, a bez CD 4,50 zł. Tę kwotę należy pomnożyć przez 3 lub 6 (bo prenumeratę przyjmujemy na 3 lub 6 miesięcy) i uzyskaną sumę należy wpłacić przekazem na konto bankowe

PKO BP XII O/Warszawa 10201127-314295-270-1

W miejscu na korespondencję należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz informację, jakiego pisma i jakiej edycji dotyczy wpłata, a także liczbę zamawianych numerów i od którego numeru obowiązuje prenumerata. Np. ZAMAWIAM 6 KOLEJNYCH NUMERÓW AMIGA COMPUTER STUDIO EDYCJA CD POCZĄWSZY OD NUMERU x/98.

ARCHIWALNE NUMERY ACS BEZ COVERCD

Są jeszcze do kupienia poprzednie numery ACS. Można je zamawiać POJEDYNCZO lub w KOMPLETACH.

KOMPLETY: To rozwiązanie jest bardziej opłacalne dla zamawiającego. Oferujemy dwa komplety: ACS 1-7/96 oraz ACS 1-7/97. W obu przypadkach cena kompletu wynosi tylko 7 zł + 2 zł na koszty przesyłki.

POJEDYNCZE NUMERY: Dysponujemy numerami ACS: 1-7/96, 1-7/97 i wszystkimi z bieżącego roku. Każdy archiwalny numer ACS kosztuje 2 zł + koszty przesyłki (1,20 zł za 1 egz.; 1,50 zł za 2-3 egz.; 2 zł za 4 lub więcej). Wyjątkiem są trzy obecnie najnowsze numery ACS, na które obowiązuje cena detaliczna – 4,50 zł + koszty przesyłki (jak wyżej).

Aby zamówić dane numery lub komplety, postępujemy tak samo, jak w przypadku prenumeraty (wypełniamy przekaz). W miejscu na korespondencję należy podać swój pełny adres i informację o zamawianych numerach. Np. ZAMAWIAM ARCHIWALNE NUMERY ACS: (TU NUMERY) lub ZAMAWIAM KOMPLET ACS 1-7/97.

ARCHIWALNE NUMERY ACS Z COVERCD

Także ACS z coverCD można zamawiać POJEDYNCZO lub w KOMPLETACH.

KOMPLETY: Po specjalnych, niższych cenach oferujemy komplet ACS z CD 5-7/97 i 1-3/98. Taki komplet kosztuje jedynie 20 zł + 2 zł na koszty przesyłki!

POJEDYNCZE NUMERY: Dysponujemy numerami z CD ACS 3/97 i 5-7/97 oraz wszystkimi z '98 roku. NAKŁAD POPRZEDNICH EDYCJI CD ZOSTAŁ WYCZERPANY. Pośpiesz się, jeśli chcesz kupić te, które zostały! Każdy archiwalny numer ACS z CD kosztuje 10 zł + 2 zł na koszty przesyłki. Wyjątkiem są trzy obecnie najnowsze numery ACS z CD, na które obowiązuje cena 16 zł + 2 zł na koszty przesyłki.

Aby zamówić dane numery lub komplet, postępujemy tak samo, jak w przypadku prenumeraty (wypełniamy przekaz). W miejscu na korespondencję należy podać swój pełny adres i informację o zamawianych numerach. Np. ZAMAWIAM ARCHIWALNE NUMERY ACS z CD: (TU NUMERY) lub ZAMAWIAM KOMPLET ACS z CD 5-7/97.

UWAGA: Każde zamówienie na krążek jest realizowane wyłącznie z pismem, gdyż kompakty nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

ZAMÓWIENIA NA PRENUMERATĘ I ARCHIWALIA REALIZOWANE SĄ WYŁĄCZNIE NA PODSTAWIE PRZEKAZU. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ TELEFONICZNYCH ANI LISTOWNYCH. NIE WYSYŁAMY PISM ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM.



Interface

Witam w rubryce, która jest interfejsem pomiędzy Wami – tu możecie ogłaszać światu, że macie coś do sprzedania, chcecie coś kupić lub po prostu nawiązać kontakt. Ogłoszenia są bezpłatne – nie chcemy z Was zdzierać pieniędzy. Jedynym warunkiem będzie dołączenie do ogłoszenia kuponu INTERFACE ze strony obok. Oczywiście treść ogłoszeń nie może wskazywać na jakieś nielegalne przekręty (np. „najnowsze pirackie gierki tylko u mnie"). Nie mogą się tu także ogłaszać firmy (od tego mamy dział reklam). Ponadto oferty sprzedaży powinny zawierać cenę. Jeszcze jedno – kartki z ogłoszeniami opatrujcie wyraźnym dopiskiem INTERFACE ACS.

SPRZEDAM

. Amigę 1200 OS 3.1, HD 80 MB, dodatkowo interface klawiatury PC, literatura, 5 płyt kompaktowych, 50 dyskietek – cena 500 zł.; karta Blizzard IV 30/50 16 MB – 400 zł. Piotr Straub, ul. Wierzbowa 15/6, 49-300 Brzeg

. Oryginalne gry: RoadKill CD-32, Guardian CD-32 – cena 35zł./szt., Trolls CD-32 – 25 zł., Hemdall II AGA, BurnTime, F-15 II – 30 zł./szt., Project Battlefield, Cytadela – 25 zł./szt., Łowca, Nam 65-75, Harpoon, Arnie, Rooster 1 i 2, Birds of Prey – 15 zł./szt. Do cen należy doliczyć koszty przesyłki. Mateusz Eckert, ul. Nałkowskiej 4c/18, 80-286 Gdańsk, tel. (0-58) 347-68-38.

. Scan-Doubler wewnętrzny – cena 200 zł. Michał Sobieraj, ul. Batorego 11/19, 98-100 Łask, tel. (0-198) 52-33.

. Oryginalne płyty kompaktowe: Amilopedia, Aminet, Science Pack i inne, także rozszerzenie pamięci do Amigi 1200, 8 MB z podstawką i zegarem – cena 230 zł.; drukarkę 9-igłową Star LC – 240 zł. Posiadam też 3 oryginalne gry z instrukcjami: Speedway Manager, Odyssey, Lamborghini. Możliwa też wymiana. Jan Saniewski, ul. Śląska 95/13, 44-335 Jastrzębie Zdrój.

. Płyty kompaktowe: Aminet 13, 14, 19, 21 – cena 20 zł./szt., MA CD 1-5 – 10 zł./ szt., XI-Paint 3.2 CD – 10 zł., ACS Cover 1-6, 3/98, 5/98 – 8 zł./szt. Ogromna oferta programów Shareware. Po katalog przyślij dysk i kopertę za 1 zł. lub 2.50 zł. Zawsze aktualne. Amigas Club, ul. Maciejewicza 1/27, 71-004 Szczecin 10.

. Oryginalne gry na CD-32: Myth RPG – cena 35 zł., International Karate+ – 10 zł. Robert Siepietowski, ul. Mickiewicza 128/9, 38-200 Jasło, woj. krośnieńskie.

. Płyty kompaktowe: Aminet 21, Amiga Format 17, 21, MA CD 1, 2, 5, 6 – cena 15 zł./szt. Maciej Plewa, ul. Dantego 5/90, 01-914 Warszawa, tel. (0-22)663-93-75.

. Oryginalne gry na Amigę 1200: Legends – cena 39 zł., Legion – 24 zł., Alfabet Śmierci – 29 zł., Boodt Blows Galactic – 38 zł., Lion King – 39 zł.; na wszystkie typy Amig: UFO – 39 zł., Colonization – 39 zł., Zool II – 48 zł., Pole walki – 15 zł., Prawo krwi – 29 zł., Dawn Patrol, Mistrz Polski – 49 zł.; oraz tylko na Amigę 500: Human II – 42 zł. Komplet za 299 zł. Łukasz Kalemba, ul. Sobieskiego 10, 47-430 Rudy.

. Amigę 500, 1 MB RAM, Kickstart 1.3, joystick, mysz, mousepad, pokrywa na klawiaturę, modulator TV, kabel Euro, wiele oryginalnych gier i programów, literatura, magnetofon, 3 oryginalne kasety z grami i programami (brak kabla antenowego) – cena ok. 500 zł.; C-64 II, stacja dysków 1541, magnetofon, Black Box v 8.0, Action Replay v 7.2, 112 dyskietek (w tym 19 uszkodzonych), 42 kasety, wzmacniacz dźwięku, 2 joysticki, mysz, mousepad, literatura – 300 zł., do uzgodnienia; uszkodzony zasilacz, klawiatura, obudowa, uszkodzona płyta od C-64 – 20 zł.; 10 dyskietek 5.25", HD DD od PC (nieużywane firmy Polaroid) – 5 zł.; uszkodzona klawiatura od PC (nie działa blok numeryczny) - 8 zł. Marcin Jaworski, Gostków 50, 58-312 Stare Bogaczowice, woj. wałbrzyskie

. Amigę 500, 2.5 MB RAM, 5 joysticków, 2 mysze, bogatą literaturę, modulator A520, zasilacz, okablowanie, bardzo bogatą kolekcję oryginalnych gier i programów – 600 zł.; komplety płyt: MACD nr 1-11 – 200 zł., ACS Cover 1--6 i 6/98 – 70 zł., MA Cover 1-8 – 80 zł., razem 300 zł.; roczniki ACS i Magazynu Amiga. Tel. (0-75) 731-67-70

. Amigę 600, Kickstart 1.3/2.0, 50 dyskietek, mysz, 6 joysticków, czasopisma. Cena 300 zł. Adam Mrozek, ul. Lasowicka 3, 42-622 Świerklaniec, woj. katowickie

. Amigę 600 – cena 400 zł.; Amigę 1200, HD 100 MB, Kickstart 3.1, oprogramowanie Shareware – 750 zł.; CD-ROM Aztech x8 – 100 zł.Paweł, Kraków, tel. (0-12) 633-51-44

. Amigę 1200, 7 MB RAM z zegarem, sampler, 2 myszki, joystick, 200 dyskietek w dwóch pudełkach, monitor kolorowy 1084S z filtrem, ok. 100 czasopism, CD-ROM x6, 20 płyt kompaktowych (m.in. MA Cover 1-7, MACD, ACS Cover). Cena 750 zł., do negocjacji. Marcin Goniwiecha, ul. Mazura 15, 42-622 Świerklaniec, tel. (0-32) 284-44-08

. Amigę 1200, 3.1 w obudowie PC, Seagate 850 MB, CD-ROM x10, Apollo 040/33 MHz, klawiatura PC, 2 joysticki, zasilacz 200 W, oprogramowanie Shareware, czasopisma z płytami kompaktowymi. Cena 1550 zł. Ewentualnie zamiana na Sony PlayStation z dopłatą lub Nintendo 64. Wojciech Piechowicz, Os. XXV-lecia 37/60, 58-260 Bielawa, tel. (0-74) 331-887

. Amigę 1200, sampler Hi-Fi, dyskietki, mysz, joystick, 2 mousepady, zasilacz 4.5 A, adapter 2x IDE, przewody, literatura. Cena 450 zł. Rafał Konderak, ul. Wielkopolska 10/20, 44-335 Jastrzębie Zdrój, woj. katowickie, tel. (0-36) 47-31-151

. Amigę 1200 OS 3.0, wieża Infinitiv, zasilacz 200 W, kieszeń na HD, karta Apollo 1240/33, 32 MB RAM (gwarancja do 09.99), CD-ROM x24 (gwarancja do 11.99), ScanDoubler wewnętrzny, HD 540 MB, monitor SVGA 15", klawiatura PC, 2 joysticki, 2 myszki, 2 pudełka na dyskietki, 150 dyskietek, 20 płyt kompaktowych, VBS i 5 kaset (650 MB), czasopisma AM i ACS. Wszystko w stanie b. dobrym, cena 2000 zł. Robert Justyński, tel. (0-71) 325-33-16 lub grzecznościowy 0-601-77-60-71

. Amigę 1200, HD 1.6, karta E 1208, 8 MB, monitor kolorowy stereo 1085, sampler, CD-ROM x10, 2 myszki, 2 joysticki, bogata literatura, kable, zasilacz 200 W, 20 płyt kompaktowych. Sprzedam w całości za ok. 1400 zł. lub na części. Dla kupującego w całości super bonus. Grzegorz Bagniuk, ul. Królowej Jadwigi 1/32, 76-200 Słupsk, tel. (0-59) 43-50-55 (po g. 16)

. Amigę 1200, Kickstart 3.0, HDD 210 MB, karta Apollo 1240/33, 16 MB FAST, CD-ROM x16, obudowa Desktop z zasilaczem 200 W, klawiatura Amiga, monitor kolorowy stereo 14", filtr, mysz, podkładka, joystick, interface midi, 150 dyskietek, 5 płyt kompaktowych, książka „Amiga od A do Z", czasopisma. Cena 1800 zł. Wojciech Krause, ul. Mickiewicza 38/8, 89-600 Chojnice, tel. (0--531) 706-18

. Amigę 1200 z wyprowadzonym kablem na 2 urządzenia, karta turbo Apollo 1240/40 Mhz, 32 MB FAST (karta i pamięć na gwarancji do 06.99), HD 850 MB Caviar (z softem), zasilacz zewnętrzny 200 W, 2 myszki, joystick, 30 dyskietek, czasopisma Magazyn Amiga. Cena 2000 zł. Paweł Handerski, ul. Żwirki i Wigury 23/1, 22-100 Chełm, tel. 565-63-14

. Amigę 1200, 10 MB RAM, turbo Blizzard IV 030/50 MHz, HDD 540 MB, joystick, myszka, mousepad, zasilacz, 140 dyskietek, oprogramowanie Shareware. Cena 1270 zł. Jan Kuczyński, ul. Bukowska 1/6, 62-062 Strykowo, woj. poznańskie, tel. (0-61) 813-47-08 (tylko w weekendy)

. Amigę 1200 T, E-Box, monitor 15" Proview, monitor 1084S, HDD 1.7 GB, HDD 540 MB, CD-ROM LG x32, Apollo 1240/40, 32 MB RAM, TRA 020/28, 8 MB, koprocesor 40 MHz, rozszerzenie pamięci 0-8 MB, Zorro II, CV 64/3D, 4 MB, ScanDoubler wewnętrzny, zasilacz 200 W, interface midi, 50 płyt kompaktowych, 700 dyskietek, stacje 3.5" i 5 1/4", sampler Hi-Fi, drukarka LC-20, najnowsze oprogramowanie Shareware, standardowy osprzęt. Cena 4500 zł. Tel. 0-501-045-543 lub (0-22) 672-96-69

. Amigę 1200, wieża E-Box, zasilacz wewnętrzny 200 W, karta turbo Apollo 1240/40 MHz z dwoma gniazdami na SIMMy, SIMM 32 MB 60 ns, kontroler Elbox ATA-2/EIDE (na gwarancji do 01.200), stacja dysków HD (gwarancja do 12.99), mysz Amiga Technologies. Cena 2000 zł. lub zestaw bez płyty głównej - 1700 zł. Jakub Mędrek, ul. Wolności 528 a/4, 41-800 Zabrze, tel. (0-32) 277-49--64

. Amigę 1200, 8 MB RAM, HDD 420 MB, monitor kolorowy, turbo Blizzard 030/50 MHz, 2 pudełka ze 150 dyskietkami, joystick, mysz, mousepad, zasilacz, pokrywa. Cena 1450 zł. Jan Kuczyński, ul. Bukowska 1/6, 62-062 Strykowo, tel. (0-61) 813-47-08 (tylko w weekendy)

. Amigę 1200, PPC 603e 160 Mhz, 040/25 MHz, 32 MB RAM, HD 1 GB, CD-ROM x24, obudowa Tower E-Box, zasilacz 230 W, klawiatura Windows 95, literatura, oprogramowanie Shareware. Cena 2500 zł., gratis HD 130 MB. Łukasz Gajewski, tel. (0-62) 747-53-42

. Amigę 4000/040 Kickstart 3.1, 18 MB RAM, HDD 2x1 GB Caviar, CD-ROM x12 Toshiba, Cybervision-64/3D, monitor 15" Belinea (gwarancja na kartę i monitor). Cena 4000 zł. Robert Górczyński, ul. Gryzla 5, 95-200 Pabianice, tel. (0-42) 226-06-91

KONKURS!

Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu, wytnij kupon konkursowy (obok), naklej go na KARTKĘ POCZTOWĄ i odpowiedz na poniższe pytanie. Jeśli uważnie przeczytałeś ten numer ACS, nie będziesz miał kłopotów z odpowiedzią. Termin nadsyłania kartek upływa w momencie ukazania się następnego numeru ACS. Rozwiązanie konkursu już za dwa numery.
Dzisiejsze pytanie brzmi:

KTO JEST AUTOREM NADCHODZĄCEJ GRY VIRTUAL GRAND PRIX?

A nagrodą jest gra:
GUNBEE F99!



Rozwiązanie konkursu sprzed dwóch numerów: twórcą gry Santa Monica FC jest Frey United Software (odpowiedź: Adam Barczyński także uznawaliśmy za poprawną). Szczęśliwcem, do którego powędruje pocztą gra W POTRZASKU, jest GRZEGORZ MATLA (WODZISŁAW ŚL.). Gratulujemy!

ACS 5/99 INTERFACE

KONKURS 5/99 ACS

ACS Cover CD 5/99

Nareszcie coś drgnęło wśród producentów amigowych gier. W ostatnim okresie nie byliśmy rozpieszczani ani zbyt dużą liczbą zapowiedzi, ani częściowymi ich realizacjami w postaci wersji demonstracyjnych. Wygląda na to, że w tym miesiącu sytuacja zmieniła się na korzyść. Zapraszamy zatem do spróbowania najnowszych propozycji gierkowych. Mamy nadzieję, że w jakimś stopniu zrekompensuje to dotychczasowe niedostatki.



AMIGA SCENE (160 MB)

- Na tej płycie nadrabiamy zeszłomiesięczne straty spowodowane brakiem wystarczającej ilości miejsca.
- Kompletny stuff z ostatniego party Astrosyn 2 (zebrany przez naszego Stałego Wspomagającego – Krzysztofa Deoniziaka).
- Wybór najnowszych dem.

GAMES (371 MB)

DESCENT – kod źródłowy oraz najnowsze wersje portów Descent i ADescent. W obu portach wprowadzono tak wiele zmian, że spokojnie „chodzą" na procesorach 040 40 MHz i 8 MB RAM. Dla posiadaczy kart CyberVision3D rewelacja – ADescent wykorzystujący procesor Virge, a dla posiadaczy Amig z procesorami PowerPC specjalna wersja DescentPPC. Amigowe porty Descenta wymagają zarejestrowanej wersji Descenta oznaczonej numerem 1.5.

HERETIC – amigowe porty, w tym także specjalnie przygotowany dla procesorów PowerPC. Na płytce znajduje się także wersja shareware gry.

HEXEN – amigowe porty, w tym także przeznaczone dla kart z procesorami PowerPC. Na płycie zamieściliśmy także shareware'owe wersje głównych plików WAD.

HEXEN&HERETIC LEVELS – zbiór kilku tysięcy dodatkowych leveli przeznaczonych dla amigowych portów Hexena i Heretica. W odpowiednich podkatalogach znajdziecie także levele deathmatchowe.

QUAKE – najnowsze patche, update'y oraz programy narzędziowe przeznaczone dla amigowej wersji Quake'a.

- Dema i zapowiedzi najnowszych gier:

VIRTUAL GP – znacznie ulepszona wersja demonstracyjna trójwymiarowych wyścigów samochodowych. To trzeba zobaczyć!



EVIL'S DOOM SE – rozbudowane demo nowej edycji świetnie dopracowanej gry role-playing. Dodatkowo na płycie zamieściliśmy film reklamujący nową edycję Evil's Dooma.

NAPALM – najnowsze demo najlepszej amigowej strategii rozgrywanej w czasie rzeczywistym.



PHOENIX FIGHTERS – demo przygotowywanej od kilku miesięcy strzelaniny w stylu Gravity czy Roketz.

RACE – demo nowych wyścigów samochodowych. Gra wymaga minimum procesora 68030 50 MHz i 8 MB FAST RAM.

SPACE STATION 3000 – demo jednego z poziomów gry powstałej z połączenia strategii kosmicznej ze strzelaniną FPP w rodzaju Genetic Species.

TALES FROM HEAVEN – nowe demko trójwymiarowej platformówki inspirowanej najlepszymi grami konsolowymi.

- Gry shareware:

FREE CIV – najnowsza wersja darmowej wersji Civilization, umożliwiająca grę przez Internet.

- A ponadto: BURGERMEISTER, CHAOS, DCHARGE, DOOMED HORIZON, DRAUGHTS, FAT ALLY 2.
- Screenshoty: GILBERT GOODMATE, NAPALM.





- Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym oprogramowaniem antywirusowym.
- Do korzystania z płyty wystarczy Amiga z czytnikiem CD-ROM, jednak niektóre z zapisanych na niej programów wymagają bardziej rozbudowanych konfiguracji.







• Dodatkowo cheaty oraz patche.

UTILITIES (69 MB)

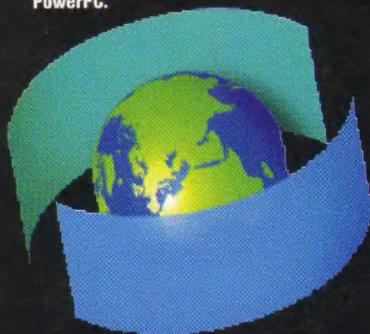
• Użytki shareware:

AMIBROKER 3.0 – rewelacyjny, polski (!) program wspomagający grę na giełdzie. Obsługuje wszystkie podstawowe wskaźniki, umożliwia prowadzenie portfela oraz dysponuje wewnętrznym językiem ułatwiającym programowanie automatycznej analizy walorów.

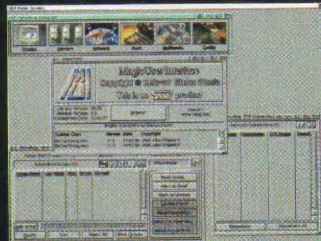
DIGITAL ALMANAC – świetny pakiet astronomiczny obsługujący karty graficzne i działający nawet w 24-bitowej palecie kolorów.

METALWEB 3.0 – najnowsza wersja jedynego amigowego edytora HTML działającego w standardzie WYSIWYG.

WARPOS 4.0 – najnowsza wersja pakietu wspomagającego tworzenie programów i gier przeznaczonych dla procesorów PowerPC.



• A ponadto: **AMP, AMIGANCP 2.0, MAME, NEWSROG, PNG-BOXEL, STOP MENU, VIRUSEXECUTOR.**



CZYTELNICY ZONE (0,5 MB)

• **Projekt A-BASE** – prowadzony przez Karola Marciniaka spis użytkowników Amigi w Polsce – najnowsza wersja.

NIEUSTAJĄCA AKCJA!

Każdy, kto prześle na adres redakcji (pocztą lub via email) wyniki swojej twórczości, może zażądać umieszczenia na coverCD jednego lub kilku (maksymalnie pięciu) programów, gier, dem lub wszelkiego rodzaju danych. Oczywiście z wyjątkiem produktów komercyjnych. Warunkiem zwrotu dyskietek jest koperta z adresem zwrotnym i znaczkami. Pamiętajcie, że realizację Waszych próśb znajdziecie w katalogu DLA CZYTELNIKÓW w CZYTELNICY ZONE, a tego, czego tam brakuje szukajcie w dedykowanych tematycznie katalogach na płycie.

WAŻNE!

• Płyta nie jest bootowalna. Oznacza to, że bez uciekania się do sztuczek opisanych w ACS 2/97 nie odpalisz jej na nierozbudowanej CD32 i CDTV.

• Wszystkie programy na naszym coverCD są rozpakowane i gotowe do użycia. Zwróć jednak uwagę na ich wymagania. Nie odpalisz programu wymagającego 8 MB RAM na Amidze z 2 MB.

• Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym dostępnym oprogramowaniem antywirusowym.

JAK KUPIĆ NASZ COVERCD?

Najprostszym sposobem jest zakup edycji CD naszego pisma w pobliskim kiosku/Empiku/sklepie lub prenumerata (patrz dział PRENUMERATA I ARCHIWALIA).

Jeśli jednak kupiłeś edycję naszego pisma bez CD i zainteresował Cię nasz krążek, możesz zamówić go (bez pisma, które już masz) bezpośrednio u nas. W tym celu należy zwykłym przekazem pocztowym wysłać na adres wydawnictwa (CGS, Marsa 6, 04-202 Warszawa) 16 zł (koszty przesyłki wliczone). Na odwrocie odcinka dla nas (w miejscu na korespondencję) należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz numer zamawianej płytki (np. ZAMAWIAM ACS COVERCD NR x/98). Począwszy od ACS 2/98 numer covera pokrywa się z numerem pisma.

Można także nabyć archiwalne covery oraz pisma. Zajrzyj do rubryki PRENUMERATA I ARCHIWALIA.

ACS COVER CD 5/99

AMIGA COMPUTER STUDIO

DEMA UŻYTKÓW
WarpOS 4.0
Metal Web 3.0
Digital Almanac
MAME

2 w 1
ŚWIETNE PISMO I SUPER COVER!

DEMA GIER
Virtual GP
Evil's Doom SE
Space Station 3000
Tales From Heaven
Phoenix Fighters
Race

Dodatkowe poziomy do Heretica i Hexena

Plus! PRODUKCJE SCENOWE NAJNOWSZE OPROGRAMOWANIE ANTYWIRUSOWE CHEATY, PATCHE I INSTALERY DO GIER

